Королевство чёрного дерева

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Джастин Акилли, Джейсон Фельдштейн, Джодди Грей, Уилл Хайндмарч, Эри Мармелл и Вороника Уитни-Робинсон

Сеттинги **Vampire: the Masquerade** и **World of Darkness** придуманы Марком Рейн•Хагеном

Система **Storyteller Game System** создана Марком Рейн•Хагеном

Дополнительные материалы: Дэйл Донован, Алан И. Крэвит и Джеймс Лоудер

Разработчик: Джастин Акилли

Редактор: Карл Боуэн

Арт-директор: Ричард Томас

Дизайн: Кейран Йеннер

Внутренние иллюстрации: Гай Дэвис, Майкл Гайдос, Лейф Джонс, Винс Локк, Кен Мейер-младший, Кристофер Шай, Дрю Такер, Кирк Ван Вормер и Конан Венус

Задняя обложка: Лейф Джонс

Передняя обложка: Кейран Йеннер

Содержание

От переводчика 4
Вступление 5
Глава первая: На просторах Тёмного континента 8
- Древние огни 12
- Общество и политика 13
- Акунансе 15
- Дамбалла-Ведо 16
- Киньони 16
- Гурухи 18
- Иштарри 18
- Нахлёперы 19
- Осебо 20
- Шанго 21
- Зи Дунду 22
- Другие 23
- Домены 25
- Магаджи и холо 26
- Устои 28

Глава вторая: Создание персонажа 34
Глава третья: Дисциплины и ритуалы 53
- Дисциплины 54
- Африканское колдовство 68
- Артефакты 73

Глава четвёртая: Повествование 75

От переводчика

Дорогие друзья!

Как многие уже знают, для повышения аутентичности перевода я обратился за помощью к жителям Кении, из которой и происходит добрая половина терминов, связанных с Королевством чёрного дерева. По этой причине произношение и написание многих локальных слов может показаться неочевидным.

И если в случае со словами *А́*бомбве и Лэйб*о́*н непривычным кажется только ударение, то отдельные термины – наподобие Н*а́*хлёперов и Зи Д*у́*нду – способны вызвать у некоторых читателей подозрения в излишней вольности перевода. По этой причине я осторожно прошу довериться именно новому, неочевидному произношению местных терминов. Это только повысит аутентичность и грамотность перевода.

Иными словами, единственная настоящая вольность, допущенная мной в работе над этой книгой, красуется в её заглавии: разумеется, **Kindred of the Ebony Kingdom** переводится как “Сородичи (из) Королевства чёрного дерева”, но не как “Королевство чёрного дерева”. Изменение вызвано неудобной громоздкостью точного перевода, однако я всё равно приношу извинения за отступление от исходного наименования.

Безусловно, вы всегда можете вернуться к тем вариантам произношения и написания, которые удобны вам самим.

Будьте счастливы – и удачной игры!

Перевод посвящается великодушной семье Аль-Халаси:
Саиду, Рукии, Абдулрахману, Салиму, Абдалле и вашим бесчисленным родственникам. Пусть солнце и звёзды всегда озаряют ваш путь!

Вступление

Дьявол всегда обращается против друзей.
Кенийская пословица.

Я не помню, как моя родина выглядит при дневном свете. Ещё младенцем меня оторвали от материнской груди и послали за океан, где я вырос под гнётом белых людей. Когда я вернулся домой, солнце уже изгнало меня из своего знойного царства, а неутолимый голод терзал мой желудок, как стая свирепых львов.

Этот голод достался мне от жестокого прародителя всех Лэйбо́н – чудовищных обитателей ночи, которых на западе называют вампирами. Нашего проклятого отца звали Кагн, однако не торопитесь с выводами. Хотя его имя и напоминает о бессердечном братоубийце из мифологии белых людей, нам он известен совсем по другим легендам.

Но обо всём по порядку.

Родился я в Западной Африке – приблизительно там, где сейчас находится Сьерра-Леоне. Сказать, когда меня увезли через всю Атлантику в американские земли, я не могу: по моим подсчётам, это должно было произойти где-то около 1750 года, возможно раньше. Мои первые воспоминания о дневном свете связаны уже с жизнью в Виргинии. Я только начал взрослеть, когда началась американская революция, и англичане предложили свободу тем из своих рабов, кто согласится служить интересам Её Величества на поле боя.

Многие из нас согласились – и я в том числе. Нам объявили, что нас отправят в Канаду, где мы будем жить как свободные люди. Но в моём случае свобода так и не пришла. Один из британских офицеров, которого мы никогда не видели при дневном свете, навестил меня и других послушных рабов вскоре после наступления темноты.

Он спросил нас, хотим ли мы обрести подлинное могущество, долголетие и реальную власть над американскими работорговцами. Думаю, мне не нужно пояснять, какой мы дали ответ.

Наутро трое из нас были вампирами. Нас отправили на войну с другими белыми колонизаторами, но мы практически не участвовали в боевых действиях. Впрочем, я не имею права говорить “мы”. В действительности, я не знаю, что стало с моими товарищами. Могу лишь сказать, что одной ночью 1777 года я нашёл этого британского офицера и выпил его досуха – ещё прежде чем узнал о проклятом ритуале диаблери. Затем я провёл несколько тихих лет в Канаде, которые мне уже трудно вспомнить сейчас.

В 1792 году англичанами была предпринята попытка репатриировать освобождённых рабов в качестве дополнительной награды за службу во время революции. В Сьерра-Леоне они основали “свободный город”, Фритаун, в который отправили негров со всего африканского континента вне зависимости от их настоящей культуры, нации, языка и религии. Это было глупо, но великодушно, и ещё до наступления девятнадцатого столетия мы вернулись домой.

К моему удивлению, держаться подальше от солнечного света на борту корабля было относительно просто. Кормление тоже оказалось всего лишь немного сложнее охоты на белых людей в канадских посёлках. Так или иначе, к моменту,

когда на горизонте показалась густая, богатая земля моей родины, никто ещё не заподозрил меня в ухудшении состояния всего экипажа.

Зачем я рассказываю это вам? Во-первых, чтобы представиться. Но во-вторых, я хочу показать, что я куда лучше других подхожу на роль повествователя, который расскажет вам о ночной жизни Лэйбо́н, ибо я никогда не встречал этих созданий как *смертных* мужчин и женщин. Когда я впервые столкнулся с ними, они уже были вампирами – как и я. Можете видеть в этом достоинство или недостаток моей истории, однако знайте, что я видел родные земли только в ночное время.

О, самые опытные из вас уже наверняка задаются вопросом, почему я хочу поделиться своими знаниями. Конечно, только дурак станет верить каждому моему слову. Но, верите или нет, я хочу остаться в памяти окружающих обладателем редких, поистине уникальных знаний. Это как с бриллиантами. Если они у вас есть, вы хотите показать их другим – даже если и знаете, что после этого все захотят их у вас отобрать.

И всё же предупреждаю: у меня тоже есть свои цели. И правда в моей истории подобна бриллианту. Она драгоценна, но крошечна. Её нужно достать из песка и грязи, промыть, обработать и лишь затем положить в карман. Не верьте всему, что я вам расскажу.

Тема

Основную тему **Королевства чёрного дерева** прекрасно передаёт выражение “времена меняются”. Воистину, они меняются – и вампиры вынуждены адаптироваться к новым условиям ночной жизни, чтобы не оказаться за её бортом. Африка тысячелетиями сохраняла свои традиции, но с пришествием новых технологий, нового мышления, новых идеологий даже в самых древних городах начинают проклёвываться ростки чего-то поистине смелого и неожиданного. И как долго неонаты будут придерживаться старых законов, если даже старейшины начинают всё больше усваивать новые принципы и традиции?

Второй темой сеттинга, разумеется, остаётся Джихад. Африканские Сородичи могут и не вести столь глобальные войны, какие приняты в обществе западных каинитов, но даже без традиционных конфликтов Шабаша и Камарильи Королевство чёрного дерева каждую ночь сотрясают собственные политические баталии.

Наконец, третьей ключевой темой сеттинга обязательно должна оставаться семья. Лэйбо́н не случайно говорят о “наследиях”, а не “кланах”. Они не вступают в религиозные ордены или политические фракции – вместо этого они хранят верность своим древним родам, общинам и племенам.

Конечно, не следует перегнуть здесь палку: даже самой сплочённой семье вампиров известны свои конфликты, и ни одно из Наследий Лэйбо́н не похоже на братство, в котором каждый готов отдать свою вечную жизнь за другого. Однако Лэйбо́н испытывают по отношению друг к другу чувство этнического, идеологического и даже кровного родства, которое позволяет им поддерживать более тёплые отношения, чем те, к которым привыкли западные Сородичи.

Атмосфера

Не отстаёт от подобных тем и глобальное настроение сеттинга. С точки зрения атмосферы Лэйбо́н живут тесным, сплочённым сообществом, изолированным от мира тепла и солнца. В то время как среди смертных Африка ассоциируется с вечным зноем и ясным небом, в **Королевстве чёрного дерева** она навсегда укрыта ночным плащом.

Даже если вам надоест постоянно описывать непроглядную темень в физико-визуальном смысле этого слова, вы можете сосредоточиться на психологическом пребывании персонажей *во тьме неизвестности*.

Пусть свет и тьма будут символами вашей хроники. Изобразите рассвет социального прогресса, но не забудьте и показать ту промозглую, жуткую тьму, которая приходит с диктаторами и военными переворотами.

Глава первая:
На просторах Тёмного континента

Что одному народу кажется благом,
другому может казаться проклятием.
Чинуа Ачебе, "И пришло разрушение..."

Среди африканских народов, включая ночную расу Лэйбо́н, величайшей формой искусства считается повествование. Навык сплетения слов в единый и, как правило, поучительный сюжет рассматривается практически как чародейство. Рассказы передают молодым африканцам уроки прошлого и уберегают их от ошибок их предков, включая самих рассказчиков.

Последнее означает, что повествование часто становится ритуалом, призванным почтить память тех, кто уже ушёл в тёмные земли смерти. Именно это объясняет, почему некоторые истории редко рассказываются при дневном свете.

В отличие от преданий и сказок, которые рассказывают друг другу смертные в большинстве других государств, в африканских странах любые истории обладают двумя удивительными чертами. Прежде всего, они приучают юных людей к практичному и весьма циничному – а не поэтизированно-романтическому – видению мира. Любовь в этих историях часто приводит к страданиям, герои спотыкаются и падают перед свирепым чудищем, а мечты, как правило, остаются недосягаемыми.

Кроме того, почти все эти истории разворачиваются на земле. Даже боги в них начинают своё существование среди обычных людей и лишь затем восходят на небо – вместо того чтобы спускаться с гор или облаков и вмешиваться в жизнь меньших существ, как это происходит во многих других мифологиях мира.

Как и следует ожидать, истории, которыми обмениваются друг с другом Лэйбо́н, ещё циничнее тех, которыми развлекают друг друга их смертные соседи. И всё же разница здесь заключается только в *степени* бессердечия и цинизма, царящего в истории – но *сюжетно* истории африканских Сородичей мало в чём отличаются от историй смертных.

И разумеется, самой циничной – и важной – Лэйбо́н считают историю о своём происхождении.

История о том, как Кагн навлёк на себя гнев солнца и льва

Никто не утверждает, что эта история происходила в действительности. Но говорят, что давным-давно одна мудрая женщина родила двух сыновей. Будучи женщиной весьма опытной и одарённой неслыханными талантами, она подарила обоим новорождённым по ценному фетишу, из-за которых они сразу же стали взрослыми.

Одного она назвала Кагном, другого – Накати. Хотя они родились практически одновременно, Кагн всё же был первым, а потому, как старший, мог сам решать, что он будет делать в этом мире. Оглядев глазами окрестности, Кагн заявил, что

хочет отправиться в длительное путешествие и найти себе жену. Хотя его мать и брат были против, он не стал внимать их словам и ушёл практически без пожитков.

Прошло немало времени, прежде чем путь привёл его в город Солнца. В те годы Солнце бродило по земле, освещая её своим сияющим взором, и у него была дочь Дассе, которая славилась мудростью и красотой. Незадолго до появления Кагна Дассе объявила, что хочет найти себе мужа, и сразу со всей округи явились к ней женихи. То были сильные леопарды и крупные антилопы, могущественные хищники и премудрые парнокопытные, но все они были Дассе не по сердцу.

И только когда в город Солнца явился Кагн, Дассе узрела его красоту и отвагу и бросилась ему на руки. Само Солнце благословило его своим лучезарным взглядом, и вскоре Дассе и Кагн поженились.

Первой же ночью Дассе привела его к себе в хижину, где стояли десять зеркал, укрытых тканью. Кагн попросил Дассе показать, что отражается в зеркалах, и Дассе сбросила ткань с девяти из них. Вместо собственного лица Кагн увидел в этих зеркалах далёкие и прекрасные города. В одних он уже побывал на пути в город Солнца, другие же были ему незнакомы. Дассе объяснила, что это великие города, которыми будут править его потомки.

– Но что показывает десятое зеркало? – спросил Кагн.

– Место, которое все люди знают, но из которого никто не возвращается, – сказала дочь Солнца, и в её голосе зазвучала дрожь. – Я не могу позволить тебе посмотреть на него, ибо ты захочешь его посетить и больше никогда ко мне не вернёшься.

Но Кагн настоял, и Дассе показала ему великое тёмное место, которое знали все люди и из которого никто не возвращался назад. Дассе отшатнулась, увидев его, но Кагн лишь внимательно посмотрел на него, затем взял свой волшебный фетиш и стал собираться в дорогу.

– Я докажу, что человек может отправиться туда, – сказал он, – и вернуться назад. Я смелый и опытный, а мой фетиш всегда сможет защитить меня от опасности.

И несмотря на все уговоры Дассе, Кагн отправился в это тёмное место, и переплыл грозную реку, и ступил на берег, покрытый костями тысяч людей, которые тоже однажды пришли сюда, но не смогли вернуться назад.

Кагн уже захотел углубиться в эти коварные земли, но тут из кустов выскочил грозный лев исполинских размеров, который схватил чужака зубами и проглотил его – и даже волшебный фетиш не смог защитить Кагна от участи, которая ждала всякого человека, что ступал по этим зловещим пескам.

Тем временем младший брат Кагна, Накати, стал тяготиться его отсутствием и спросил у матери позволения найти его. Получив её благословением, он взял фетиш и отправился в путь – и многие дни спустя пришёл в город Солнца.

Увидев его лицо, похожее как две капли воды на лицо Кагна, рыдающая Дассе обняла его, а Солнце озарило его своими лучами. Поняв, в чём дело, Накати стал объяснять их ошибку, но ни Дассе, ни Солнце не желали слушать его слова. Они устроили пиршество, и до самого вечера Накати пытался узнать, куда пропал его брат – пока не увидел десять зеркал, стоящие в хижине у его невестки.

Тогда он всё понял, и взял с собой фетиш, и пошёл в земли, о которых знал каждый, но из которых не возвращался никто. Переплыв страшную реку и ступив

на берег, усеянный костьми, Накати замер и дождался грозного льва. Тот схватил его своей исполинской, голодной пастью, однако Накати не стал ни тянуться к фетишу, ни хватать копьё. Одураченный лев решил, что Накати мёртв и что его плоть не будет сочной и нежной на вкус, а потому отнёс его тело к останкам другим людей и бросил его среди костей.

Лишь дождавшись, пока лев уйдёт, Накати поднялся на ноги и стал осматривать одну груду костей за другой, пока не увидел ту, рядом с которой лежал волшебный фетиш его брата. Улыбнувшись, Накати соединил два фетиша, и тогда мясо Кагна вырвалось из живота у льва и вернулось на место, облепив кости.

Накати дал брату свой плащ и половину имущества, после чего воскликнул:

– Нам следует поторопиться. Скоро пустота в желудке предупредит льва о моём появлении и твоём возвращении в мир людей.

– Я благодарен тебе за спасение, брат, – сказал Кагн, – но я не уйду отсюда, пока не возьму что-нибудь в отместку за свои муки.

И он попросил у брата его фетиш, чтобы соединённой силой обеих реликвий оживить ещё девятерых мертвецов. Лишь затем братья пересекли реку и возвратились в город Солнца. И возрадовались его жители, и Дассе, и Солнце, и поняли они свою недавнюю ошибку, и позволили Накати остаться с ними.

Но Кагн изменился. Он был угрюм и мрачен, а радость жены и её отца казалась ему наигранной. Он вернулся в хижину и уселся там с девятерыми спутниками, которых забрал с собой из львиного логова и которые теперь называли его отцом, поскольку он даровал им новую жизнь. И он стал обсуждать с ними мнимые оскорбления, нанесённые ему Солнцем, Дассе и другими местными жителями.

Они повторяли эти вымышленные обиды уже в третий раз, когда в хижину вбежал Накати.

– Лев пришёл в город Солнца в поисках вас! – сказал он. – Ступайте с ним, а не то пострадают другие люди. Я вернусь за вами, как только придумаю, как освободить вас навсегда.

Но Кагн заявил, что больше не станет добычей льва. Накати стал возражать ему, и тогда девятеро спутников Кагна заголосили:

– Мы не вернёмся в это ужасное место! Мы будем сражаться.

Накати покачал головой.

– Если мы победим льва, он уничтожит всех нас. Голод сводит его с ума. Он готов разорвать на части весь мир.

Но Кагн не стал его слушать. В попытке образумить его Накати схватил его, и тогда Кагн схватился за фетиш и разбил им голову брата. Фетиш сломался, но взамен него Кагн взял фетиш жертвы. Затем он повернулся к своим последователям и повелел им завернуть тело Накати в плащ, ещё недавно подаренный ему братом.

Затем они вышли наружу и крикнули:

– Вот твоё мясо, великий лев! Кагн вернулся к тебе!

Лев схватил мёртвое тело Накати своей исполинской пастью, на этот раз не обращая внимания на то, что оно уже мёртвое и совсем невкусное. Но проглотив его, лев осознал, что его обманули. И тогда он выкрикнул на человеческом языке:

– Это не тот человек, которого украли из моего живота! – и ветер, поднятый его рёвом, снёс крышу с хижины, в которой всё ещё укрывался Кагн. Лев увидел его и

сказал: – Отныне ты сам будешь терзаться тем голодом, что привёл меня в ваши земли. Ты познаешь страшные муки неутолимой жажды. У тебя не будет собственных детей, но те, кому ты обманом дал жизнь, тоже получат твоё проклятие.

Кагн и его последователи рухнули на колени, и тогда глазам льва открылись зеркала, стоявшие у стены. Одним махом лев снёс десятое зеркало, в котором отражались его собственные запретные земли, и проревел:

– Больше никогда ты не ступишь в мои владения. И если тебе это кажется благословением, *подожди*. Горький вкус моих слов раскроется только со временем.

Кагн зарыдал, а Дассе, увидев его поражение, его глупость и его трусость, закрыла лицо руками и со стыдом убежала в лес. В бессилии глядя на это бесчестье, Солнце содрогнулось и крикнуло:

– Не только лев наложит своё проклятие на тебя и твоё потомство. Отныне я изгоняю вас из своего города. И всякий, кому любо моё сияние, будет вашим заклятым врагом!

И хотя было это давно, и дорога в львиное логово уже забыта, а Солнце с тех пор отправилось жить на небо, и Солнце, и лев всё ещё помнят о единственном человеке, который попытался отнять их достоинство. И их проклятие всё так же сильно, как в тот день, когда они его наложили.

Анимизм

Прежде чем я продолжу рассказывать вам о своей древней родине, я хочу убедиться, что мы одинаково понимаем само мышление африканцев – во всяком случае, тех, кто принадлежит к одному из сотен традиционных племён и родов.

Африканский континент населяет более миллиарда человек. Существует *по меньшей мере* тысяча языков и диалектов, на которых говорят местные жители, а количество родов, социальных подгрупп, династий, племён и других общественных разделений едва поддаётся исчислению. Тем не менее, во всём этом огромном разнообразии есть нечто такое, что связывает африканцев друг с другом, позволяя говорить о них как о представителях одной великой культуры. И это нечто называется анимизмом.

Выражаясь простым языком, анимизм – это вера в существование души у всего, что только можно увидеть в этом мире. Большинство африканцев считают, что своего рода душа – или, в более широком смысле слова, *дух* – есть и у деревьев, и у животных, и у камней. Даже длительные века европейской колонизации, вторжение арабских завоевателей и появление индийских торговцев не смогло переломить веру традиционных африканцев в наличие души у всего сущего.

Обладая теснейшими связями с человеческим миром, Лэйбо́н сохраняют подобную веру и в своём посмертном существовании. Именно в рамках этой необычной веры они поддерживают свою версию Маскарада. В каком-то смысле африканским Сородичам легче уживаться с людьми просто потому, что местные жители обладают куда более мистическим восприятием действительности, чем американцы или европейцы. То, что американцу покажется сверхъестественным, здесь, в Королевстве чёрного дерева, будет восприниматься как нечто вполне заурядное.

Древние огни

Вглядитесь. Прислушайтесь. Змеи скользят по земле или скручиваются вокруг бананов. Птицы с красочным оперением порхают с ветви на ветвь, разделяя свои насесты с дикими обезьянами. Воздух густой и влажный, и в нём постоянно слышно жужжание насекомых. Этот мир полон жизни, и африканцы просто не в состоянии перенять западное видение мира как одинокой, холодной реальности, в которой разумом и душой обладает лишь человек.

Некоторым племенам и общинам свойственно ещё более необычное восприятие мира. Например, конголезцы, которые продолжают вести кочевой образ жизни, слыхом не слышали об индивидуальности: для них существует лишь само *племя*, и каждый человек рассматривает себя как часть единого целого.

Пигмеи и вовсе живут в гармонии с окружающим миром, во многом поддерживая тот образ жизни, который европейцы назвали бы звероподобным. У них практически не развита письменность и другие признаки цивилизации: их культура связана исключительно с окружающим миром и просто отказывается изменяться.

И это лишь то, что касается самой *жизни*. Что до смерти, то многие африканцы, включая пигмеев, считают смерть благоприятным событием. Для них смерть символизирует переход человека – точнее, его души – в более развитое и могущественное состояние, в котором он начинает покровительствовать своим прежним друзьям, живым родственникам и, конечно, потомкам.

Даже при жизни некоторые представители центральноафриканских племён могут обращаться за советом к душам своих умерших родителей, прадедов и ещё более древних родственников, пребывая в полной уверенности, что те их слышат и готовы помочь.

Конголезцы проводят большую часть своих дней, охотясь и собирая ягоды, а к наступлению темноты они разжигают огромный костёр. Именно в сиянии этого круга пламени члены общины рассказывают друг другу о своих дневных приключениях или вспоминают легенды прошлого.

Должно быть, вы интересуетесь, зачем я вам это рассказываю. Подумайте вот о чём. Именно в этой богатой, насыщенной всеми красками полутьме, на самой границе света и тени живут конголезские Сородичи. Этим Лэйбо́н не нужно “верить”, что после смерти люди становятся могущественнее, получая возможность помогать своим друзьям и потомкам. Они знают это по собственному опыту. Они умерли, и теперь их сердца не бьются – однако они наделены силами, позволяющими им влиять на жизнь своих бывших товарищей.

Некоторые из конголезских Лэйбо́н скрываются от своих потомков, боясь, что их вечный голод как-нибудь им навредит, однако не реже Лэйбо́н возвращаются после смерти к своим друзьям, открыто предлагая им помощь. И смертные с радостью принимают её, взамен принося Лэйбо́н жертвы в виде животных, или чужеземцев, или недругов из соседних племён.

У местных Лэйбо́н почти нет необходимости скрываться, поскольку соплеменники также считают своим долгом – и даже великой честью! – защищать священные жилища своих мёртвых предков от всевозможных угроз.

Понимаете, что я имею в виду? Лэйбо́н не “обманывают” своих товарищей, чтобы лучше устроиться в загробной жизни. Они сами воспринимают себя как

великих предков, удостоенных чести представлять интересы племени на ином, сверхъестественном уровне.

Разумеется, это палка о двух концах. Если Лэйбо́н не справляется со своими обязанностями или даже открыто действует против своего племени, смертные могут решить упокоить его душу, поскольку знают, где он живёт, какими силами обладает и даже как его зовут. Кроме того, даже самый успешный Лэйбо́н продолжает жить по традициям своего племени – то есть прятаться в хижинах из навоза, веток и грязи, бродить с одного насиженного места на другое и воевать с соседними племенами за пастбища и другие ресурсы.

Неудивительно, что иногда – а в последнее время всё чаще и чаще – такие Лэйбо́н решают порвать с традициями своего рода и создать свою, куда более тайную организацию. И сегодня во многих городах Тёмного континента вы можете наблюдать секретные общества кровососов, мало чем отличающиеся от доменов американских и европейских Сородичей.

Давайте о них и поговорим.

Общество и политика

Вечная жизнь и долгая память заставляет Лэйбон искать компании других кровососов даже тогда, когда сам он не против поддерживать отношения со своим смертным родом. Несмотря на картину, описанную мной выше, в последние века – может, даже тысячелетия – Лэйбон из разных племён общаются уже достаточно тесно, чтобы во многих поселениях у них были свои тайные правители, духовные наставники, советники и другие товарищи.

Опять же, абсолютное большинство Лэйбон неразрывно связано со своими смертными родственниками и друзьями, однако во многих случаях они состоят и в тайном обществе кровососов.

Пожалуй, важнейшую роль в их жизни играют Наследия – своего рода семьи африканских вампиров. Благодаря личному знакомству с западным миром Сородичей я могу предположить, что Наследия обладают какой-то связью с кланами каинитов. Вместе с тем, должен признать, что сходства между некоторыми Наследиями и кланами ограничиваются лёгкими и поверхностными пересечениями, а у некоторых Наследий и кланов вообще нет явных аналогов в европейском и африканском обществе соответственно.

Был ли у нас общий предок? Возможно ли, что мы развивались параллельно друг другу? Кто знает... Так или иначе, в большинстве городов Тёмного континента члены одного Наследия испытывают друг к другу хотя бы относительную симпатию. Когда я только приехал в Сьерра-Леоне и встретил своих первых Лэйбо́н, они сразу узнали во мне Акуна́нсе. До этого момента я даже не знал, к какому клану принадлежу с точки зрения европейских Сородичей. Однако, узнав во мне некого Акуна́нсе, местные сразу же предоставили мне свободу передвижений, которую я не ожидал получить в чужом городе. Не скажу, что мне сразу начали доверять, однако о паранойе и подозрениях, свойственных большинству знакомых мне американских Сородичей, можно было забыть.

А когда у меня на спине случайно заметили родинку, отдалённо напоминающую паука, я и вовсе перестал быть для них чужестранцем. Выяснилось, что паук

считается чем-то вроде тотема Наследия Акуна́нсе и что наличие его символов в виде родинок или других отметин крайне желательно среди “моих людей”.

Позже, когда я начал рассказывать им истории о своих приключениях за океаном, выяснилось, что я соответствую и ещё одному архетипу собственного Наследия. Я люблю истории. Я люблю слушать их, запоминать и рассказывать. Я плету из историй целую паутину. Странно, но никто не задумывается о том, что пауки и Акуна́нсе плетут паутины с одной и той же целью...

Наследия

Итак, Наследия.

Как и любая другая семья вампиров, каждое Наследие происходит от легендарного предка, сила которого была столь велика, что её отголоски продолжают звучать в крови даже современных Лэйбо́н, включая представителей тринадцатого и четырнадцатого поколений.

Строго говоря, имена этих великих предков большинству Лэйбо́н неизвестны. Мы просто знаем, что когда-то у нас были общие прародители, которые, в свою очередь, были порождены Кагном... а может, и не были. Лэйбо́н не так уверены в своём общем происхождении, как зарубежные каиниты.

Мы ещё будем подробнее говорить о Наследиях, однако в целом за долгие годы странствий по Королевству чёрного дерева я узнал только о девяти крупных семьях Лэйбо́н. Не стоит и говорить, что на просторах Тёмного континента встречаются и другие, менее распространённые племена африканских вампиров.

Акуна́нсе

Акуна́нсе пользуются едва ли не самым большим доверием у Лэйбо́н по всему континенту по очень простой причине: их не интересует политика. Видите ли, наше Наследие обладает врождённой тягой к поиску знаний – от банальной житейской мудрости до малодоступных секретов, не предназначенных для чужих глаз и ушей. Нам просто неинтересно сидеть на месте, а потому мы бродим по всему миру – не только по Африке, – собирая сведения и запоминая истории, неизвестные больше никому из Лэйбо́н.

Легенды рассказывают об одном путешественнике, называвшем себя Хасани. Он был одним из нас и странствовал по Королевству чёрного дерева ещё в шестнадцатом веке. По его словам, когти его ног касались всех видов земли, которые только встречаются в Африке – включая великую Сахару.

В конце шестнадцатого столетия Хасани оказался на северном побережье Тёмного континента, в Марокко, где местные жители тогда проигрывали войну с португальцами. Захватчики надеялись покорить Марокко и превратить его в марионетку Иберийского государства.

Но хотя Хасани и не волновали страдания смертных, он не хотел, что ещё одна страна его обширно родины попала в чужие руки. Поэтому он явился к султану Марокко, хрупкому и больному человеку, и быстро стал его главным советником.

При поддержке Лэйбо́н марокканцы начали одерживать над португальцами верх, и в 1578 году в Битве трех королей одолели уже, казалось бы, победивших захватчиков. Такое название битве дали из-за того, что в ней принимал участие и сам португальский король, и марокканский султан, и османский правитель. Хасани лично проследил за тем, чтобы слабый владыка Марокко и окаянный португальский правитель сложили в этом сражении головы.

Расправившись с "непобедимым" врагом, Хасани временно сделал Марокко своей вотчиной и сам поставил на место правителя достойного человека. Ещё несколько лет он развлекал себя военными походами на Сонгай, однако в конечном счёте ему стало скучно, и он вновь отправился в странствия.

Легенды теряют его след после 1590 года, когда он последний раз сражался с сонгайцами в составе – а кто-то скажет, что во главе – марокканского воинства. Мы

не знаем, что с ним произошло. Но история Хасани важна для нас вне зависимости от того, каким был итог его жизни – конечно, если он вообще наступил.

История Хасани показывает силу знаний, позволяющую действительно мудрым и опытным Лэйбо́н влиять на развитие целых наций. Равным образом, его история демонстрирует, насколько свободным может быть вампир, не связывающий своё счастье с одним доменом – и даже с одним государством.

Именно из-за свободы и знаний нас, Акунансе, всегда высоко ценили в городах Тёмного континента. Гурухи любят нас как советников и дипломатов. Шанго часто консультируется с учёными Акунансе перед тем, как решить судьбу того или иного Лэйбо́н. Лишь Зи Дунду относятся к нам настороженно, полагая – иногда вполне справедливо, – что мы не просто так появляемся в их доменах. Далеко не один Акунансе в действительности состоит на службе у того или иного правителя, работая на него шпионом и собирая данные об окрестных владениях.

Дамбалла́-Ведо

И напротив, Дамбалла́-Ведо доверия практически не вызывают. Эти поклонники древнего змея Дамбаллы, известного в Северной Африке под египетским именем Сет, мечтают разрушить мир в его современном виде и пробудить своего великого бога. Мало кто из Лэйбо́н верит в их мифы о Сете-Дамбалле́, однако истина здесь не важна. Значением обладает лишь тот фанатизм, с которым Дети Дамбаллы́ стараются исказить окружающую реальность. Достаточно того, что *они* верят в необходимость осквернения мира для пробуждения своего древнего бога.

Одним из самых примечательных Дамбалла́-Ведо в последнее время стала кенийка по имени Женга. Она руководит едва ли не всеми преступными операциями Момбасы. Рабы, наркотики, кровь, секреты – у Женги можно получить всё это и многое другое, но только если вы готовы заплатить назначенную цену.

По всей видимости, Женга преследует две амбициозные цели. Первая состоит в том, чтобы сделать Момбасу своей личной вотчиной. Имея в своём распоряжении такой инструмент, она сможет намного приблизить Детей Дамбаллы к пробуждению древнего змея. И именно Момбаса, по мнению Женги, должна стать столицей новой империи, которую выстроит по возвращении в земной мир этот жуткий, чудовищный бог.

Вторая, куда менее известная цель Женги заключается в создании целой армии верных слуг. При помощи связей с работорговцами она сколачивает за пределами города небольшие лагеря, в которых живут её *бима* – то есть гули. В суровых условиях этих несчастных готов к сражению с одним, другим или третьим врагом, фактически приучая к мысли, что после возвращения Дамбаллы́ в земную реальность им придётся объявить войну всему миру.

Киньо́ни

Немного большим доверием пользуются Киньо́ни – бродячие колдуны и наёмники, которых считают прирождёнными аферистами. Нельзя сказать, что Киньони обладают *дурной* репутацией: скорее при их появлении в городе все начинают задаваться вопросом, за чей счёт они попытаются нажиться на этот раз. С другой стороны, их ценят за готовность помочь другим Лэйбон в решении целого ряда ночных проблем за разумную плату.

Величайшего представителя своего Наследия Киньони знают по имени Вамукота, то есть *Левша*. Смуглая кожа и длинные прямые волосы Вамукота говорили о том, что родился он за пределами Королевства черного дерева, однако он сделал себе имя, помогая местным Лэйбо́н получать практически всё, что он хотели.

Когда в Сенегале началась война между двумя крупными фракциями Лэйбон, Вакумота похитил их племенные фетиши и тем самым заставил их объединиться друг с другом, чтобы найти "проклятого вора". Когда потомок великого правителя Ученна влюбился в очаровательную Сеттитку, Вакумота очаровал её саму, с тем чтобы потомок вернулся к своему любящему отцу. Когда сестра мудрого короля Сандзе потеряла свою любимую раковину каури, уронив её в море, Вамукота нырнул на дно и спросил у рыб, где покоится драгоценность.

Однако самой большой победой Вамукоты считается его наказание алчного короля вампиров, который как-то потребовал, чтобы Вакумота вручил ему солнце. Этот могущественный, но горделивый король хотел, чтобы солнце, которого так боятся другие Лэйбо́н, принадлежало ему и исполняло лишь его волю.

Вамукота был совсем не дурак, а потому с самого начала знал, что никто из Лэйбон никогда не сможет управлять солнцем. Но он хотел получить достойную плату за одурачивание этого жадного короля. А потому он сделал всё, чтобы показать королю, сколько невозможно его желание – и тем самым набить себе цену.

– О владыка владык, – настаивал Вамукота.– Не дозволено нашему брату смотреть на солнце, ибо таково проклятие Кагна.

– Какое мне дело! – ответил король. – Я хочу, чтобы солнце стало моим.

– Но, мудрейший среди мудрейших, другие сразу узнают, что солнце украдено с небосклона.

– Какое мне дело! – снова ответил король. – Я хочу, чтобы солнце стало моим.

– Но, хозяин ночей, – продолжал Вамукота. – Без солнца весь остальной мир ослепнет и увянет во тьме.

– Какое мне дело! – ответил король. – Я хочу, чтобы солнце стало моим.

Так продолжалось в течение ста и ещё одной ночи, пока король, наконец, не спросил Вамукоту

– Неужто ты не способен подарить мне солнце, Вакумота?

На это Левша ответил:

– О, я могу это сделать. Я лишь пытался отговорить тебя. Но если такова твоя воля, завтра, когда ты проснёшься с наступлением темноты, у тебя будет солнце.

На следующий день Вакумота обратился к луне с мольбой даровать ему свой холодный покров, с тем чтобы он мог поговорить с солнцем, не опалив своей кожи. С благословения луны Вакумота дождался рассвета и сказал солнцу:

– О великое светило, я знаю о заговоре против тебя, и за одну монету я расскажу тебе обо всём, что мне известно.

Солнце удовлетворило просьбу Левши, и Киньони ответил, что предателем будет тот, кому он передаст эту монету. Затем он вернулся во дворец короля.

Когда владыка проснулся, Вамукота сказал ему:

– Я похитил для тебя солнце. Вот оно! – С этими словами Левша передал королю солнечную монету.

Обрадованный король созвал всех своих слуг и показал им монету.

– Узрите солнце, которое я держу в руках! – вскричал он. – Теперь я сам буду исполнять его обязанности!

И солнце, увидев свою монету в руках предателя даже на ночном небе, послало один-единственный луч, который опалил тщеславного короля и оставил на его месте лишь пепел.

Из этой легенды хорошо видно, насколько опасны и вероломны бывают Киньони, однако она показывает, что Киньони наказывают лишь глупцов, гордецов и преступников. И несмотря на всю настороженность, которую к ним испытывают другие Лэйбо́н, Киньони пользуются репутацией почти незаменимым наёмников, способных решить за должную плату почти любую задачу.

Гуру́хи

Древнейшие и благороднейшие среди наших правителей принадлежат к роду Гуру́хи. Внешность этих вампиров бывает обманчива, поскольку многие из них со временем приобретают весьма и весьма чудовищные черты, однако традиция заставляет их брать на себя ответственность за сохранность всех африканских доменов. Не скажу, что их власть бесспорна – а некоторые города и вовсе находятся в руках совершенно других вампиров, – но в целом Гуру́хи давно уже поделили всё Королевство чёрного дерева между собой и не собираются прерывать многовековую традицию правления.

Самым известным членом Наследия до сих пор считается Эзе, Князь демонов, живший около 1540 года в Абиссинии (то есть на западе нынешней Эфиопии). Эзе даже не пытался скрывать от смертных свою мистическую природу. Он лично вёл их на битву с португальскими захватчиками, и со временем лучшие воины становились его личными гулями.

Когда другие Лэйбо́н предлагали ему скрывать от людей свою сверхъестественную натуру, чтобы смертные не подозревали в своих несчастьях вампиров – справедливо или нет, – Эзе со смехом отвергал их просьбы. Тех, кто пытался заставить его одуматься, Эзе осушал до капли, высасывая вместе с кровью их души.

Эзе пропал ещё до наступления семнадцатого столетия – возможно, наконец-то наткнувшись на врага, которого ему не удалось сломить. Так или иначе, Гурухи и Акунансе до сих пор ищут свидетельства о его гибели, полагая, что Князь демонов может до сих пор скитаться по Королевству чёрного дерева.

И́штарри

И́штарри – обратите внимание на ударение! – представляют собой любопытный пример чужаков, которые живут в Африке уже так давно, что их начали считать братьями. Эти поклонники чувственных удовольствий прибыли к нам из других краёв – по всей видимости, древнего Вавилона, – однако ещё несколько столетий назад Гурухи во всеуслышание объявили И́штарри одной из “коренных” династий Лэйбо́н.

Вообще, несмотря на стереотипное восприятие И́штарри как бездельников и гедонистов, эти вампиры поклоняются вавилонской богине любви *и войны* – и

когда им нужно, они могут организовывать по-настоящему доблестные и грозные военные отряды.

Одна знаменитая Иштарри по имени Иголи когда-то служила Гурухам, путешествуя по их владениям и выступая в качестве посланника, переводчика, связного и дипломата в одном лице. Вершиной её деятельности стал рубеж между семнадцатым и восемнадцатым столетиями, когда всю Африку поделили между собой всего двадцать по-настоящему могущественных Гурухов.

Иголи не только помнила мнение каждого короля по каждому политическому вопросу – она также знала, как именно следует обратиться к каждому из них и какие слова подобрать, чтобы добиться улучшения политического климата во всей Африке.

Увы, когда Гурухи поняли, как сильна хватка Иголи на их королевствах, они стали подозрительными и несговорчивыми – как это часто бывает с Лэйбо́н, обнаружившими потенциальную угрозу. Тогда они объявили великое собрание самых могущественных королей Тёмного континента и пригласили на него Иголи. Иголи чуяла ловушку, но всё же не могла бросить свои обязанности перед Королевством чёрного дерева. С превеликой осторожностью она прибыла во дворец, где проходила встреча, и...

О том, что случилось дальше, разные повествователи рассказывают по-своему. В некоторых историях каждый из собравшихся Гурухов пытается убить Иголи, но красноречие помогает ей избежать Окончательной смерти. Другие варианты истории предполагают, что Иголи прибыла во дворец с двадцатью могущественными воинами, каждого из которых она собиралась преподнести в дар одному Гуруху. Если тот или иной король казался ей достойным, этот дар оказывался совершенно искренним – но если он замышлял против неё что-то дурное, Иголи жестом приказывала воину отсечь ему голову.

На́хлёперы

Ашанти часто рассказывают своим детям страшилки об отвратительном каннибале *асанбонсам*, который свисает с деревьев вниз головой и падает на ничего не подозревающих прохожих, когда они оказываются прямо под ним. Несомненно, в основе этих легенд лежит деятельность не менее жутких созданий – На́хлёперов (обратите внимание, что ударение падает на первый слог).

Нахлёперов можно причислить одновременно к звериному царству и к человеческому коллективу. Они обладают сознанием и интеллектом, и среди них даже могут попадаться настоящие мудрецы – но абсолютное большинство Нахлёперов напоминает чудовищ из ночных кошмаров.

Одаренные (или, может быть, проклятые) способностью изменять свою плоть по собственной воле, На́хлёперы ведут полузвериный образ жизни практически за пределами человеческой цивилизации. Хотя Лэйбон и признают их своими кровными братьями, большинство из них просто вынуждены *терпеть* их соседство. Любить Нахлёперов может лишь тот Лэйбон, в домене которого не проживает ни одно из этих тошнотворных созданий. Я видел домены, в которых Нахлёперам попросту запрещено появляться без должной причины.

Вообще, как и в случае с прочими стереотипами, я бы предостерёг читателя от желания видеть в Нахлёперах только диких зверей. Мои собственные наблюдения

заставляют предположить, что Нахлёперы сами поддерживают этот жуткий, зверино-хищнический образ в умах африканской нежити. Им это выгодно, потому что мало кто среди Лэйбо́н по доброй воле захочет ступить на их собственную территорию – не считая разве что вечных бродяг Киньони и Акунансе.

В легендах Лэйбо́н Нахлёперы изображаются как жестокие и агрессивные создания, весьма враждебно настроенные по отношению к другим вампирам. Их часто описывают как целеустремлённых охотников, которые будут преследовать своих обидчиков до тех пор, пока не разорвут их на части. Изредка их изображают как трикстеров, но не весёлых или изобретательных, а скорее коварных и подлых. В таких историях На́хлёперы заманивают путешественников в свои логова или уговаривают великих воинов расстаться со своей жизнью взамен на обещание На́хлёперов оставить в покое их семьи.

Один из постоянных мотивов, прослеживающихся в любых преданиях о Нахлёперах, заключается в том, что они обожают засады. Они постоянно прячутся в ожидании идеального момента для удара в спину. Иногда они в самом деле свисают с ветвей подобно *асанбонсам*, однако не реже они скрываются под водой, ждут в полутёмных колодцах, под деревянным мостом или за валуном на скалистом побережье. Нахлёпера можно встретить в погребе деревенского колдуна или даже в застенках жестокого короля.

Разумеется, в реальной жизни Нахлёперы руководствуются исключительно собственными интересами, что нередко делает их союзниками или даже друзьями Лэйбо́н. Однако я не могу отрицать, что само присутствие Нахлёпера в домене само по себе заставляет каждого из Лэйбо́н ожидать удара в спину – нередко в самом буквальном, физическом смысле.

Осе́бо

Осе́бо – имя которых правильно произносится как *осэ́бо* – участвовали в деятельности Лэйбон с поистине незапамятных времён. Даже самые древние из африканских вампиров помнят, что когда они были ещё молодыми, Осебо уже решали вопросы, затрагивающие судьбы всего Королевства. В сущности, многие подозревают, что эти Лэйбо́н появились в Королевстве чёрного дерева ещё до Гурухов, однако им хватило мудрости признать, что Гурухи лучше подготовлены к тяготам политических войн.

И я склонен верить этому предположению. Даже самые уважаемые и влиятельные среди Осебо испытывают какую-то необъяснимую, почти физическую неприязнь к крупномасштабной политической деятельности. Им не хочется выносить решения или истолковывать своды законов. Они просто хотят лично участвовать в жизни Тёмного континента – не более того.

Это не означает, что Осебо бездействуют. Отнюдь нет. Им просто не нравится быть во главе своих владений. Многие из них выстраивают тайные общества или преступные организации. Другие скрываются в религиозных культах и оказывают поддержку диктаторам или революционерам – а то и вовсе тем и другим.

С культурной же точки зрения эти Лэйбо́н исповедуют строгие воинские идеалы, призывая каждого из вампиров принимать ответственность за свои решения и требовать того же от окружающих. Последнее может показаться особенно удивительным на фоне того, что Осебо испытывают определённые

трудности с самоконтролем. Их нельзя назвать дикарями, задирами или даже убийцами, но за долгие века совместного существования с Осебо другие Лэйбон успели заметить, что эти вампиры впадают в безумие куда чаще других.

Одна весьма примечательная представительница Осебо по имени Хота прославилась в первые годы девятнадцатого столетия, когда помогла великому королю зулусов Чаке в борьбе за власть. Когда жизнь Чаки оборвали трое предателей из числа его собственных сводных братьев, Хота ушла из племени и основала свой собственный домен в Луанде, столице Анголы.

На протяжении ста с лишним лет Хота превращала город, почти лишённый вампиров, в один из крупнейших центров культуры Лэйбо́н – и сегодня он числится в ряду настоящих *столиц* африканской нежити. Увы, ещё несколько десятилетий назад Хоте надоела роль самопровозглашённой правительницы, и она передала власть другим Лэйбо́н, которые тотчас же утопили город в огнях гражданкой войны.

Что произошло с самой Хотой, мне неизвестно.

Ша́нго

На протяжении всей многотысячелетней истории Тёмного континента Ша́нго служат местным правителям голосом разума. Они всегда оставались для нас советниками, хранителями легенд, летописцами и защитниками священных законов. Одарённые в равной степени колдовскими силами и физической мощью, Шанго веками занимали среди нас места судей и воинов.

Как правило, они действуют в политическом тандеме с Гурухами, поскольку члены этих двух родов одинаково видят будущее африканских наций – и Лэйбон в частности.

Ша́нго отличаются строгими представлениями о чести, которые часто заставляют их заступаться за тех, кто в действительности не представляет для них ни малейшего интереса. Например, если кто-нибудь из Гурухов объявит И́штарри вне закона и прикажет изгнать их из своего домена, Ша́нго могут организовать подпольную сеть для помощи тем Иштарри, которые всё же решили остаться в городе. И Ша́нго будут делать это не из любви к И́штарри, а из обострённого чувства справедливости, которое подсказывает им, что король неправ.

Учитывая подобную строгость и самоотверженность Ша́нго, неудивительно, что они обладают довольно пугающей репутацией среди Лэйбон. Другие вампиры боятся их целеустремлённости, их привязанности к строгим кодексам чести, их верности своим повелителям и, конечно, их колдовских способностей.

Некоторые Лэйбон и вовсе считают, что Ша́нго непобедимы. Само собой, это не так: они просто знают свои сильные стороны и особенно – свои уязвимые точки. И они делают всё, чтобы о последних не узнали враги.

Никто не знает, существовал ли на самом деле самый известный Ша́нго по имени Джафари, однако Лэйбо́н по всему континенту иногда вспоминают сказку об этом Шанго – и о его отце.

Согласно этой истории, однажды отец Джафари гулял по лесу. Вдруг он увидел одинокую, маленькую обезьянку, и сколько он ни озирался вокруг, он так и не смог отыскать её матери. “Было бы бесчеловечно оставить её одну”, – подумал отец

Джафари. Он забрал обезьянку домой, где хорошо кормил её и относился к ней с любовью.

Со временем обезьяна стала достаточно большой, чтобы отец Джафари стал побаиваться её силы. Она была грубой и угрюмой, и отец Джафари вынужден был построить клетку для обезьяны.

Но и тогда она продолжила расти, пока однажды отец Джафари не понял, что она вымахала в полноразмерную гориллу.

“Она стала слишком крупной, чтобы я мог с ней управиться”, – подумал отец Джафари. – “Утром я отпущу обезьяну”.

Однако ночью горилла что-то почувствовала и снесла прутья собственной клетки. Джафари вскочил со своей постели, и обезьяна, увидев человека, который держал её взаперти, сожрала его целиком.

Джафари узнал об этом, однако не стал искать обезьяну и мстить ей. Он знал, что его отец сам виноват в том, что случилось. То, что начиналось как акт снисхождения, быстро превратилось в злоупотребление собственной властью. В любую минуту отец Джафари мог освободить обезьяну и оставить её наедине с собственной жизнью, однако он этого не сделал, и именно это в конечном итоге стало причиной его гибели.

Многие Лэйбон считают подобную философию недостаточно гибкой и даже жестокой, однако сами Шанго считают, что каждый сам должен отвечать за свои поступки. В Королевстве чёрного дерева хватает других вампиров, которые служат Гурухам верой и правдой, однако Шанго – единственные, кто придерживается стандартов, слишком высоких даже по критериям *самих* Гурухов.

Зи Ду́нду

Пословица вадчагга гласит, что когда лев стареет, на него нападают даже мухи. Печально известные “люди теней”, Зи Дунду, считают Гурухов как раз таким львом. Они видят в традициях других Лэйбон пережиток давно ушедшей эпохи, а силу этих традиций и воплощают Гурухи.

Зи Дунду – вечные революционеры Тёмного континента, сплочённые друг с другом даже сильнее многих других Наследий из-за стремления свергнуть Гурухов и занять их место на африканских престолах.

Ирония заключается в том, что сами Зи Дунду не лишены своих древних традиций. В частности, поскольку многие из них происходят из масайских племён Восточной Африки, типичный Зи Дунду одет в ярко-красный халат и усыпан ослепительным количеством бисера. Этот образ резко контрастирует со зловещими колдовскими силами Зи Дунду, поскольку каждый из них способен управлять собственной тенью и отдавать приказы ночной темноте.

Хотя другие Лэйбо́н и считают Зи Дунду кровными братьями, ни у кого нет сомнений в том, что эти братья давно вознамерились очистить Королевство чёрного дерева ото всей своей кровососущей родни. Во многих доменах Зи Дунду правят единолично, лишь иногда разрешая членам других Наследий временно поселиться на их территории. В других местах Зи Дунду обманом или угрозами заставляют правителей дать им разрешение на проживание в окрестностях – после чего за несколько лет выращивают целый отряд молодых Зи Дунду и пытаются свергнуть всё того же доверчивого (или слабого) правителя.

Несмотря на свои амбиции, большинство Зи Дунду понимают ценность военных союзов и политических соглашений, а потому стараются не ссориться сразу со всеми, кто только живёт в округе. Кроме того, хотя они и считают себя выше большинства Лэйбо́н, они не возражают против компании Акунансе (которых уважают за мудрость и опыт), Осебо (которых любят за силу и ярость) и Киньони (которые легко берутся за совершение заказных преступлений, не задавая лишних вопросов). Удивительно, но многие из них питают определённое уважение даже к Гурухам, если последние держатся за свою власть даже тогда, когда Зи Дунду пытаются расшатать фундамент у них под ногами.

С другой стороны, Зи Дунду побаиваются Ша́нго, которые непреклонно поддерживают Гурухов, и недолюбливают И́штарри, которых считают глупыми и примитивными.

Другие

Девять семей, о которых я рассказал вам на предыдущих страницах, представляют собой что-то вроде культурного центра в тайном коллективе Лэйбо́н. Я много раз слышал и о других кровососущих чудовищах, многие из которых явно родились в Африке.

Кроме того, некоторые европейские кланы наподобие Вентру или Малкавиан ещё много веков назад начали посещать домены Тёмного континента с самыми разными целями. В некоторых городах эти иностранцы могут даже рассчитывать на весьма и весьма тёплый приём, хотя следует понимать, что, в отличие от "прижившихся чужаков" И́штарри, они всегда – *всегда* – остаются для нас чужаками.

Африка в цифрах

Я полагаю, не все из моих читателей хорошо представляют себе этническое и географическое многообразие Африки. Безусловно, я не могу познакомить вас с подробностями жизни на целом континенте, особенно если говорить об истории, войнах и других элементах, вносящих глобальные изменения в облик Африки. Тем не менее, я хотел бы удостовериться, что вы знаете основные географические регионы Африки ещё прежде, чем заговорю о доменах и их правителях.

Ниже я приведу небольшую таблицу, показывающую, какой плотности населения, уровня развития и других характеристик следует ждать от той или иной части Тёмного континента.

В каждом столбце я поочерёдно указываю название государства, площадь её территории в квадратных милях (и именно милях!), плотность населения на начало двухтысячных (эта характеристика будет особенно интересна Лэйбо́н и другим вампирам), внутренний валовой продукт, его плотность на душу населения, ожидаемую продолжительность жизни, рождаемость (то есть усреднённое количество детей, которые одна женщина произведёт на свет на протяжении всей своей жизни) и годовой темп роста населения в процентах.

Обратите внимание, что эта таблица включает в себя информацию о странах, которые мы, Лэйбо́н, не считаем частью своего Королевства. Я привожу её просто ради полноты картины, а потому страны, не находящиеся в границах Королевства чёрного дерева по мнению самих Лэйбон, будут выделены курсивом.

Nation	Area	Population	Density	Gross Domestic Product	GDP per capita	Life Exp.	Fertility	Growth Rate
Algeria	919,591	30,480,793	33	120,400	3,950	69	3.48	2.18
Angola	481,352	10,864,512	23	8,200	755	47	6.27	3.06
Benin	43,483	6,100,799	140	11,300	1,852	53	6.56	3.31
Botswana	231,803	1,488,454	6	5,000	3,359	45	4.14	1.48
Burkina Faso	105,869	11,266,393	106	10,300	914	42	6.72	2.45
Burundi	10,745	5,537,387	515	4,000	722	49	6.48	2.11
Cameroon	183,568	15,029,433	82	30,900	2,056	53	5.93	2.86
Central African Rep.	240,533	3,375,711	14	2,500	741	45	5.35	2.01
Chad	495,753	7,359,512	15	4,300	584	48	5.79	2.67
Comoros	838	545,528	651	400	733	60	5.54	3.09
Congo-Brazzaville	132,046	2,658,123	20	5,250	1,975	46	5.06	2.15
Congo-Kinshasa (formerly Zaire)	905,564	49,000,511	54	18,000	367	47	6.58	2.34
Djibouti	8,494	440,727	52	520	1,180	51	6.01	1.51
Egypt	386,660	66,050,004	171	267,100	4,044	62	3.5	1.89
Equatorial Guinea	10,830	454,001	42	660	1,454	53	5.11	2.57
Eritrea	46,842	3,842,436	82	2,200	573	51	6.47	6.35
Ethiopia	435,184	58,390,351	134	29,000	497	47	6.94	2.67
Gabon	103,348	1,207,844	12	6,000	4,968	56	3.85	1.47
Gambia	4,363	1,291,858	296	1,230	952	53	5.98	3.48
Ghana	92,100	18,497,206	201	36,200	1,957	56	4.43	2.21
Guinea	94,927	7,477,110	79	8,300	1,110	46	5.66	1.1
Guinea-Bissau	13,946	1,206,311	86	1,150	953	49	5.26	2.33
Ivory Coast	154,502	15,446,231	100	25,800	1,670	45	6.06	2.35
Kenya	224,962	28,337,071	126	45,300	1,599	54	4.26	2.13
Lesotho	11,718	2,089,829	178	5,100	2,440	52	4.22	1.83
Liberia	43,000	2,771,901	64	2,600	938	59	6.16	6.92
Libya	679,359	5,690,727	8	38,000	6,678	65	6.19	3.64
Madagascar	226,656	14,462,509	64	10,300	712	53	5.83	2.82
Malawi	45,745	9,840,474	215	8,600	874	35	5.77	1.57
Mali	478,765	10,108,569	21	6,000	594	47	7.09	3.18
Mauritania	397,954	2,511,473	6	4,100	1,633	49	6.76	3.17
Morocco	172,413	29,114,497	169	107,000	3,675	70	3.47	2.02
Mozambique	309,494	18,641,469	60	14,600	783	45	6.11	2.6
Namibia	318,259	1,622,328	5	6,200	3,822	65	5.05	2.94
Niger	489,189	9,671,848	20	6,300	651	41	7.37	2.98
Nigeria	356,668	110,532,242	310	132,700	1,201	55	6.17	3.05
Rwanda	10,170	7,956,172	782	3,000	377	39	5.93	8.24
Sao Tomé and Principe	371	150,123	405	154	1,026	64	4.22	5.54
Senegal	75,749	9,723,149	128	15,600	1,604	57	6.24	3.35
Sierra Leone	27,699	5,080,004	183	2,650	522	48	6.29	3.54
Somalia	246,201	6,841,695	28	8,000	1,169	46	6.76	3.03
South Africa	471,444	42,834,520	91	270,000	6,303	56	3.22	1.51
Sudan	967,495	33,550,552	35	26,600	793	56	5.79	3.06
Swaziland	6,730	966,462	144	3,900	4,035	58	6.01	3.24
Tanzania	364,900	30,608,769	84	21,100	689	42	5.58	1.6
Togo	21,927	4,905,827	224	6,200	1,264	58	6.68	3.54
Tunisia	63,170	9,380,404	148	56,500	6,023	73	2.52	1.48
Uganda	91,135	22,167,195	243	34,600	1,561	40	6.52	2.14
Zambia	290,853	9,460,736	33	8,800	930	36	6.48	2.02
Zimbabwe	150,803	11,044,147	73	24,900	2,255	41	3.94	1.26
Combined	11,645,170	758,075,927	65	1,467,514	1,936	51	5.556	2.8

Домены

Основной политической единицей Лэйбон всегда оставались домены – обширные территории, находящиеся в руках того или иного Гуруха. Обычно каждый домен включает в себя территорию одного города и его окрестностей, хотя бывает и наоборот: например, огромный мегаполис может и не принадлежать Лэйбон целиком – и тогда домен будет меньше самого города, – в то время как несколько маленьких поселений могут входить в состав *одного* домена.

Правители разных доменов стараются поддерживать друг с другом связи и сохранить хотя бы самое общее представление обо всём, что происходит на необъятных просторах Тёмного континента.

За долгие десятилетия странствий я побывал в бессчётных доменах всех видов, размеров и форм. Я не могу назвать каких-либо объединяющих черт, которые могли бы позволить мне говорить о доменах Лэйбон как об одной легкоопределимой политической территории. Скажу лишь, что *в лучших случаях* представители одного домена стараются поддерживать друг с другом хорошие отношения и по возможности даже относятся друг к другу как к членам одной семьи.

Разумеется, куда чаще они недолюбливают соседей и избегают их, не считая тех случаев, когда им нужно встретиться для обсуждения важных вопросов или отражения общих угроз. Я знаю, что говорю абстракциями, но, пожалуй, это самое точное описание, которое кто-либо вообще может дать доменам Лэйбо́н.

Практически каждый домен хотя бы формально находится во власти Гурухов. В некоторых городах эти традиционные правители обладают скорее почётным титулом, чем реальной властью. В других они могут добиться практически безоговорочного, абсолютного лидерства.

Впрочем, не реже власть переходит в руки старейшего Лэйбо́н в городе. Этот метод организации восходит к древней традиции престолонаследия, согласно которой властью в племени должен обладать лишь старейший из ныне живущих мужчин. В мире вампиров эта традиция вполне соответствует здравому смыслу: если один из Лэйбо́н сумел прожить дольше других, вероятно, именно он должен отвечать на вопрос, как выжить *всему домену*. С другой стороны, иногда у руля оказывается не столько мудрый, сколько удачливый или даже эгоистичный старейшина, и в последнее время я наблюдаю тенденцию к появлению иных форм правления.

Наконец, едва ли следует объяснять, что большинство Акунансе, Киньони и других Лэйбон, странствующих по всему Королевству чёрного дерева, редко становятся правителями тех или иных доменов, какого бы возраста они ни достигли.

Населённость доменов

Отдельно стоит сказать о численности вампиров в доменах Тёмного континента. У меня нет точных данных о соотношении популяции смертных и Лэйбон, однако нередко численность вампирического населения превышает десяток особей. И всё же не стоит считать это универсальным правилом. Например, в Конго я видел несколько городов, которые охватывают поразительно большие участки земли, но на которых проживают всего по четыре-пять Лэйбон.

Не следует забывать и о "временном", странствующем населении домена. В отдельные времена года или периоды истории в городе могут появиться несколько новых Лэйбон, которые непременно уйдут, как только условия ночной жизни в домене начнут ухудшаться.

Бывают и случаи с перенаселением африканских доменов. Например, в Мозамбике есть один город, название которого я не стану называть, чтобы не очернить его репутацию: в нём правители так лояльно относятся к кочевникам и настолько мало следят за соблюдением наших ночных традиций, что добрая половина города битком набита кочевниками, тонкокровными и иностранцами – не говоря о преступниках, интерпретирующих ночные законы Лэйбон в весьма и весьма свободном ключе.

Впрочем, я думаю, для читателя будет очевидно: домены с маленьким, тесно связанным населением часто оказываются даже сильнее перенаселённых городов, в которых половина Лэйбон едва знает друг друга. Какими бы титулами ни называли себя местные правители, какие амбиции ни отличали бы друг от друга их подданных, в городах с небольшим вампирическим населением все Лэйбо́н связаны тесными узами дружбы или хотя бы взаимопонимания.

Ещё раз хочу повторить, что в отличие от большинства западных кровососов мы, Лэйбо́н, видим друг в друге родственников. Некоторые из нас заходят так далеко, что и вовсе используют в обращении друг к другу слова, обозначающие кровную родню. А это делает подобный домен необычайно сильным. Если на западе устранение одного-двух вампиров может сойти вам с рук, потому что их конкуренты только порадуются вашему появлению, здесь, в Королевстве чёрного дерева, вы почти наверняка навлечёте на себя гнев целой семьи кровососов, считающих своим долгом отомстить вам за смерть "отца", "брата" или хотя бы "лучшего друга". И поверьте: я говорю из личного опыта.

Магаджи и холо

Строго говоря, кем бы ни был правитель домена, чаще всего Лэйбо́н называют его *магаджи*. Хотя это слово значит "наследный правитель" или "потомственный король", магаджи получают власть сами – доказывая, что они умнее, сильнее или попросту старше других вампиров. Хотя мне случалось видеть домены, в которых Лэйбо́н *приходилось* становиться магаджи просто ради поддержания традиции ("Он самый достойный из нас – кто как не он должен нести ответственность за домен?"), в большинстве случаев вампиры сами хотят стать магаджи и иногда даже конкурируют за этот титул. Хотя магаджи может стать кто угодно, чаще всего эту должность занимают Гурухи.

Но даже самые деспотичные магаджи не могут править городом или целой областью в одиночку. В правлении им помогают холо – старейшины, приблизительно соответствующие западному понятию "совета Примоген". Совет холо состоит из самых старых представителей свои Наследий. Скажем, как только в городе появляются один-двое Осебо, самый старый из них становится холо свой династии.

Нередко холо располагают даже большей властью в домене, чем сам магаджи, однако внутренние противоречия могут сделать их совершенно беспомощными. Мне встречались даже домены, в которых большинство холо практически лишены

подлинного влияния на домен, и почти все вопросы магаджи решает только при помощи самых доверенных из них.

Но даже в таких городах титул холо считается необычайно почётным. Хватает вампиров, которые больше хотели бы войти в совет холо, чем стать магаджи. Последнее требует постоянной ответственности и готовности принимать трудные решения. А вот позиция холо предполагает, что вы становитесь для всего местного сообщества добрым и мудрым дедушкой, который пользуется огромным почётом, даже если не принимает по-настоящему активного участия в жизни домена.

Устои

Устои можно назвать единственной объединяющей силой, которая позволяет мне говорить о Лэйбон по всему континенту как о единой культуре. Согласно легенде, Устои были написаны старшими представителями каждого Наследия в ту самую ночь, когда им были дарованы первые домены. Само собой, это предполагает, что все домены Тёмного континента возникли за одну ночь, а потому никто не относится к этой легенде слишком серьёзно. Но что Лэйбон воспринимают серьёзно, так это сами Устои – свод правил, которые позволяют вампирам Тёмного континента выживать из ночи в ночь на протяжении многих тысячелетий.

Устои записывали на пергаменте, заносили в книги, оглашали на ночных встречах или пересказывали шёпотом глубоко в пустыне вокруг костра. Устои знают и в самых крупных, и в самых крохотных городах Африки. С ними знакомы вампиры центральных доменов и побережья. Их знают и коренные Лэйбо́н, и редкие иностранцы, добравшиеся до наших земель из Европы, Азии и Америки.

Даже в тех городах, в которых вампирам позволяется по-разному интерпретировать смысл Устоев (наподобие того домена из Мозамбика, о котором я говорил ранее), эти законы всё равно остаются важнейшей частью местной культуры. Они могут менять своё значение от домена к домену, однако в своей основной форме Устои встречаются в каждом городе Лэйбон без исключения.

Вот основное значение каждого из Устоев.

• Земля и Гурухи едины

Будучи главными из наследников Королевства чёрного дерева, Гурухи создали себе образ мудрых, достойных правителей, у которых практически нет равных во всём ночном обществе Лэйбон. Хотя вампиры и понимают, что этот образ сильно поэтизирован, Гурухи действительно часто оказываются прирождёнными лидерами и почти всегда могут претендовать на должность магаджи просто по праву рождения.

По иронии судьбы, это самый субъективный из всех Устоев. Если верить моему опыту, существует немало отклонений от этого правила. Теоретически этот Устой говорит нам, что Гурухи не совсем “равны” по положению другим Наследиям и стоят выше них. Но всё равно: что это означает на самом деле? Большинство самих Гурухов интерпретируют это положение как призыв верить, что любые ценные дела во всех доменах Тёмного континента совершаются при поддержке Гурухов. Однако хватает вампиров, которые просто считают, что у Гурухов должна быть *возможность* обрести власть в домене – и не более того.

Особенно часто эти альтернативные мнения звучат в последние десятилетия, когда в Африке появляются неонаты, не собирающиеся признавать Гурухов абсолютными лидерами только потому, что так предписывает традиция. Зачем неонатам благодарить Гурухов за то, что они милостиво позволяют другим Лэйбо́н проживать на "их" территории, если молодняк может сам занять правящие должность и организовать свою жизнь самостоятельно?

• Судить могут только старейшие

Это один из многих Устоев, показывающих, что все ответственные решения, власть и ресурсы должны принадлежать старейшинам – или хотя бы самым старым Лэйбон в домене. Конечно, в силу определённой размытости этого правила многие

молодые вампиры склонны интерпретировать его более выгодно для себя – например, настаивая на том, что старейшие должны только *судить*, но не обязательно *править*.

Однако чаще всего содержание этого Устоя можно перевести одной очевидной фразой: любые решения принимают старейшины. Молодняк только исполняет их волю.

• Защита распространяется только на подданных

Теоретически этот закон означает, что совет холо, магаджи и прочие должностные лица должны защищать от угроз тех вампиров, которых они признали членами своего домена. На практике, однако, этот Устой часто интерпретируется как открытое разрешение магаджи творить с чужеземцами что угодно. Магаджи обязан помогать только тем, кого он признал своими подданными. Если к нему приходит чужак из другого домена или даже страны, он не обязан учитывать его интересы в чём бы то ни было.

• Тайна не предназначена для людей

Пожалуй, это единственный из Устоев, целиком соответствующий одной из Традиций западных кровососов. Мы тоже скрываем своё существование от людей, не считая тех случаев, когда смертные верят, что говорят с духами предков, а не вампирами. Однако мы делаем это не потому, что боимся охоты и истребления. Нет, мы боимся, что смертные попытаются решать свои проблемы при помощи своих кровососущих родственников и друзей.

Помните: Лэйбо́н поддерживают куда более тесный контакт с людьми, чем большинство Сородичей в Америке и Европе. А это значит, что смертные могут начать манипулировать всем нашим обществом для того, чтобы избавиться от проблем, которые они просто обязаны решать *сами*. Мы боимся собственных связей со смертными, даже если и продолжаем следить за их жизнями.

Конечно, учитывая наше мирное сосуществование с большинством смертных, у нас куда больше возможностей для социальных манёвров и больше возможностей для ошибок. Неоната, выдавшего себя одному-двух смертным, могут и не наказать по всей строгости. Иногда бывает, что совет холо или даже сам магаджи решает не карать вампира даже за сравнительно явное нарушение этого Устоя. И всё же, когда возможно, Лэйбон стараются оставлять собственное существование в тайне от смертных. Наши культуры взаимосвязаны, однако чем реже они вступают в прямое взаимодействие, тем лучше и для нас, и для смертных.

• Никаких секретов от магаджи

Этот Устой считается настолько важным, что часто даже затеняет предыдущее правило. Вас могут простить за то, что вы открыли тайну своего существования смертному – но ни один магаджи не станет закрывать глаза на то, что вы проворачивали на его территории какие-либо дела, не поставив его в известность.

От информированности магаджи обо всём, что творится в домене, зависит правильность его выводов и решений – а это этого, в свою очередь, зависит и благополучие всех Лэйбо́н. Если вы скрыли что-либо от магаджи, считается, что вы поставили под удар всё местное общество.

Во многих доменах выработаны целые механизмы для оповещения правителя о том, что творится на его территории. Один мой знакомый Шанго в Эфиопии требует, чтобы другие Лэйбон регулярно писали ему отчёты о своей деятельности.

Другой мой знакомый, магаджи из кенийской столицы Найроби, оплачивает работу целой группы Киньони, которые собирают данные обо всех, кто находится в его домене и даже за его пределами. Если он узнаёт от Киньони, что определённый вампир занимается деятельностью, в которой он лично не признался своему магаджи, мой друг посылает за ним группу судей, которые выносят преступнику свой приговор.

• Сир правит, потомок наследует

Это двусоставное правило означает, что потомок должен во всём подчиняться сиру до тех самых пор, пока тот не объявит во всеуслышание, что отпускает потомка на свободу. Хотя может показаться, что это наделяет сира тиранической властью над своим протеже, в действительности сиры скорее боятся этого правила, чем наслаждаются своей властью.

Дело в том, что, согласно Устою, сир несёт полную ответственность за поступки своего протеже. Учитывая, что по закону потомок должен выполнять всё, что сказал ему сир, любые его проступки по умолчанию считаются исполнением воли сира. Иными словами, когда сир наконец отпускает потомка на волю, он вздыхает скорее от облегчения, чем от расстройства.

Вторая часть этого Устоя гласит, что после обретения свободы потомок должен получить от своего сира тот или иной дар. Конкретную сущность дара определяет местный уклад и воля городского магаджи, однако часто речь идёт о небольшом участке на личной территории сира, о ценном подарке или о других материальных благах.

• Власть принадлежит старшим

Это древнее правило пользуется большой популярностью у вампиров, которым перевалило за пару столетий, и ненавистью у молодых Лэйбон, которых отказываются подпускать к должностным позициям из-за их чересчур малого возраста. Согласно этому правилу, только наличие опыта и долгих десятилетий, если даже не веков ночной жизни позволяет вампиру править другими Лэйбон. Каким бы талантливым и решительным ни был молодой представитель нашего общества, традиционно считается, что он всё равно не способен возглавить домен или даже получить небольшую политическую позицию в своём городе. Я не просто так говорю "считается", ибо в некоторых доменах молодняк выражает своё недовольство этим Устоем настолько явно, что даже Гурухи вынуждены принимать новые, более мягкие интерпретации этого правила.

• Чужестранцы должны чтить Устои

Хотя это правило говорит само за себя, за долгие годы странствий я пришёл к выводу, что его придумали с совершенно конкретной причиной: для того, чтобы включить Иштарри в число "коренных" вампиров. Дело в том, что Иштарри живут в Королевстве чёрного дерева уже слишком долго, чтобы мы относились к ним как к чужестранцам. И тем не менее, мы понимаем, что их Наследие – каким бы родным оно ни стало для нас в последние столетия – пришло из других земель.

Требуя, чтобы чужестранцы чтили Устои, этот закон подспудно означает и то, что Иштарри подчиняются нашим законам – а значит, могут рассматриваться как часть нашей культуры.

Ещё один неочевидный момент, касающийся этого закона, состоит в том, что мы распространяем смысл этого Устоя и на себя. Если кто-либо из Лэйбо́н

отправляется за границу, он чувствует необходимость соблюдать законы чужих земель, даже если они непонятны или невыгодны для него. Кто знает, не потому ли представители нашей расы так редко встречаются за рубежом?

• Старейший становится холо

Это ещё одно правило, которое может показаться непростительно очевидным. На первый взгляд, оно говорит нам о том, что самый старый вампир своего Наследия должен занять своё место в совете холо. Однако прошу обратить внимание, что он не уточняет, может ли становиться холо *старейший из чужестранцев*.

В абсолютном большинстве африканских доменов этот закон означает, что когда на территории города появляется хоть сколько-нибудь значимая группа чужаков, магаджи просит её назвать старейшего из её членов. Этот вампир и становится представителем всей группы. Само собой, это великий, почётный титул, и даже коренные Лэйбон будут относиться с зарубежному холо с огромным уважением. Тем не менее, это также значит, что если кто-либо из чужаков совершит преступление, ответственность за него тоже будет нести не кто иной, как иностранный холо.

К слову, это касается не только зарубежных вампиров. Акунансе, Киньони и другие Лэйбон, странствующие по Королевству чёрного дерева, могут не обладать определёнными титулами и даже не считать себя членами определённого домена – однако они знают, то если придут в город, в котором они окажутся самыми старыми представителями своего Наследия, к ним будут относиться с великим почётом.

Тысяча титулов

Вы могли заметить, что всё это время я говорил лишь о двух политических титулах Тёмного континента: магаджи и холо. Разумеется, это далеко не единственные официальные должности, используемые в Королевстве чёрного дерева. Просто все остальные позиции существенно разнятся от домена к домену.

Например, в некоторых городах, в которых мне довелось побывать в последние десятилетия, выделялись отдельные должности летописца и секретаря. Во многих других я встречал вампиров, служащих своему домену защитниками или финансистами. Телохранители холо, шпионы, хранители важных ресурсов – все эти и другие вампиры могут обладать колоссальным значением в одних городах Тёмного континента и совершенно не встречаться в других.

Стоит заметить, что, как и в случае с титулами африканских смертных, многие из этих позиций в действительности ничего не значат. За долгие годы странствий я получил десятки титулов по всему Королевству, но ни один из них не наделяет меня какими-либо особыми полномочиями. Это просто приятные дополнения к моему имени, отражающие мои достижения и мою репутацию. Любопытно, но не более того.

О, существуют действительно интересные и уникальные должности, без которых тот или иной домен вполне мог бы и обойтись, но которые так хорошо служат для развлечения Лэйбон, что местные превозносят носителей этих титулов высоко-высоко над собой. Один домен в Эфиопии щеголяет официальным *сказочником*. Один магаджи в Центральной Африке держит при себе Йштарри,

который рисует для него реалистичные изображения горилл. В Гвинее и Сенегале я встречался с министрами ювелирного искусства. Какой-то магаджи в Камеруне назначил должность королевского птичника.

Конечно, всё это лишь "косметические" позиции, призванные льстить вампирам или вознаграждать их за труды. Однако некоторые из них носят вполне серьёзный характер. Например, я бы не стал шутить с официальным следователем или странствующим судьёй. То же касается моего знакомого Киньони, задача которого состояла в том, чтобы мешать смертным узнать о вампирах в окрестностях его домена. Возможно, он не представляет угрозы для самих Лэйбон, однако он может серьёзно отравить жизнь смертным, которые приходятся родственниками кому-нибудь из местных вампиров.

Последнее, что стоит отметить в отношении титулов, заключается в том, что магаджи редко берут в расчёт экзотические титулы *других* магаджи. Например, если сказочник или королевский птичник прибудет в другой домен, едва ли местный правитель озаботится тем, чтобы отвести для него убежище и оповестить других Лэйбон о появлении столь экзотического вампира.

Эпохальная война

На протяжении первых страниц своего труда я сосредоточился на том, чтобы подчеркнуть родственные (даже если и не всегда дружеские) отношения между Лэйбон. Возможно, к этой минуте у читателя даже сложилось впечатление, будто все Лэйбон прекрасно ладят друг с другом и что им мало знакомы политические баталии, сотрясающие мир западных кровососов. Это не совсем так.

Лэйбон действительно отличаются куда более дружелюбной, почти семейной культурой, которую я не видел ни в одном американском домене. В некоторых местах мы действительно напоминает ночное племя, старающееся не только мирно сосуществовать друг с другом, но и поддерживать тёплые отношения с нашими смертными родственниками.

Однако у нас хватает своих конфликтов, главным из которых всегда оставалась вражда между старейшинами и молодняком, убеждённым в ложности наших Устоев. Я знаю, что и на западе многие Сородичи тяготятся необходимостью постоянно прислуживать сирам, Князьям и старейшинам – но этим вампирам, по крайне мере, могут дать крохотную политическую должность или хотя бы возможность открыто высказывать своё недовольство местным правлением.

Но законы Лэйбон практически не предполагают социального роста молодых вампиров. До тех пор, пока они сами не разменяют несколько десятилетий, если даже не пару столетий ночной жизни, у них практически не появится новых возможностей, должностей и ресурсов.

Неудивительно, что молодняк часто восстаёт против заведённых порядков Лэйбо́н, иногда даже решаясь на открытый мятеж. И знаете, я не возьмусь осуждать их. Общество, которое не меняет правителей, не рискует, не принимает новые идеалы, быстро становится неподвижным, застойным и даже бессильным. Попытка передать всю власть старикам делает несколько устарелым всё общество.

И отголоски конфликта между стариками и молодыми вампирами я слышал практически по всей Африке. В некоторых местах я встречал целые орды неонатов и тонкокровных, которые были готовы на всё, чтобы встряхнуть древнюю систему

своих правителей и обрести хоть подобие власти. В других местах молодняк действовал спокойнее и мудрее, но понемногу готовился к смене Устоев. Даже в сельской местности я встречал молодых вампиров, которые полагали, что старые "духи предков" сошли с ума и ведут племена смертных к гибели.

Впрочем, образ этих мятежников и бунтарей не следует романтизировать слишком сильно. Они считают, что их общество перестало развиваться ещё столетия назад – и в каком-то смысле они правы. Однако они ошибаются, полагая, что обществу Лэйбон действительно нужны крупные изменения. Лэйбон – не живые создания, и их задача состоит скорее в том, чтобы прожить безопасную и стабильную *вечность*, чем модернизировать своё общество и превратить его в аналог смертного коллектива. Гурухи понимают, что значит быть вечными. Молодняку это понимание чуждо.

И всё же я понимаю этих тонкокровных и неонатов. Я сам видел, сколько зла власть старейшин может принести молодым вампирам. У одной из моих знакомых в Джибути есть пять или шесть тонкокровных слуг, которых она держит для – как бы это назвать – фильтрации крови. Они посылает их на охоту, приказывая напиться крови простых людей. После того как они возвращаются, она пьёт кровь из них, получая особое насыщение, которого не получила бы, если бы стала пить кровь смертных сама. Кроме того, ей просто не нужно рисковать собой во время охоты на улицах.

Иногда она высасывает кровь одного из своих слуг без остатка, поглощая вместе с ней и его душу. И знаете что? Слуги знают об этом, но продолжают работать на неё. Их научили считать себя ниже, слабее, ничтожнее неё. Такова традиция. Она старше – а значит, она права. И я понимаю, почему молодняк, знающий десятки подобных историй, хочет, чтобы мир изменился.

Глава вторая:
Создание персонажа

Можно прокатиться на лошади,
но не на концепции лошади.
Из песни Эндрю Бёрда “Case in Point”.

В основе любой истории лежит образ протагониста – или, в случае с ролевыми играми, целой группы протагонистов, обладающих равной значимостью для сюжета. Создание таких персонажей лучше начать с их концепции. У каждого игрока свой способ разработать такую концепцию. Один с самого начала знает, в роли какого вампира он хочет выступить. Другой для начала придумывает человека и уже затем подбирает для него более тёмную, “вампирическую” половину образа.

Для того чтобы адаптировать своего персонажа к реалиям жизни в Африке, нам, обитателям других континентов, стоит насытить своё сознание новостями, картинами, книгами и фотографиями, показывающими особенности африканского быта. Не забывайте о мифах, сказаниях и других элементах фольклора: народные предания складываются отнюдь не случайно, и из них можно узнать если не детали народной жизни, то особенности восприятия африканцами самих себя и своей страны.

После того как каждый игрок придумает образ своего персонажа, вам следует определиться с тем, что объединяет их друг с другом. В случае с обитателями Королевства чёрного дерева сделать это немного проще, чем в случае с западными Сородичами, поскольку Лэйбон поддерживают тесные дружественные и подчас даже семейные связи друг с другом.

Тем не менее, это не означает, что персонажи не могут собраться по необходимости даже вопреки личному отторжению и взаимной неприязни. В конце концов, далеко не все Лэйбон представляют собой настоящую дружную семью. Они скорее похожи на дальних родственников, которые могут соперничать или даже испытывать друг к другу открытое презрение – но которые не дадут своих двоюродных братьев в обиду при появлении *чужаков*.

Наследия

Одним из ключевых факторов, определяющих сущность и поведение персонажа, должно стать его Наследие. Каждая из этих древних семей Лэйбо́н представляет собой столь сплочённую династию кровососов, что персонаж просто не может не придавать значения своему происхождению. С этим связан один из самых неочевидных элементов современной культуры Лэйбо́н: при всём своём дружелюбии по отношению к другим кровососам Лэйбон недолюбливают тонкокровных даже сильнее, чем западные Сородичи. Сам образ вампира, не принадлежащего к одной из связанных семей Лэйбо́н, вызывает у африканских вампиров столь сильное отвращение, что тонкокровных чаще всего казнят сразу после того, как они появляются в городской черте.

Характеристики

Проработка характеристик Лэйбо́н практически не отличается от создания персонажа для традиционной игры по правилам **Vampire: the Masquerade**. Вы всё так же выбираете Маску, Натуру, Атрибуты, Способности, Дополнения и другие характеристики.

Добродетели: Смелость, Ору́н и Айе́

Важнейшим отличием Лэйбон от западных Сородичей служит их уникальный вариант нравственности. Вместо шкалы Человечности каждый Лэйбон получает сразу две характеристики: Ору́н (“Небо”) и Айе́ (“Земля”). Из стандартных Добродетелей он обладает лишь Смелостью, которая в начале игры равна сразу трём уровням.

Между Ору́н и Айе́ игрок должен распределить 10 пунктов в любом интересующем его соотношении.

• **Айе** отражает рассудочную, человеческую природу Лэйбон. Вампир, обладающий высоким Айе, продолжает поддерживать тесные связи с людьми, следит за своим поведением и сохраняет большинство своих смертных привычек.

С игровой точки зрения Айе служит Добродетелью, проверки которой позволяют вампиру противостоять безумию. На шестом и более высоком уровне Айе вампир кажется человеком: в нём нет ничего звериного или хищнического, и даже большинство сверхъестественных существ сочтут его простым человеком. На восьмом уровне Айе Лэйбон окружает себя неописуемой аурой добродетельности, естественности и порядочности: игровых эффектов такая аура не имеет, однако она может привести в восторг даже других Лэйбон.

Если вампиру приходится бодрствовать в дневное время, его запас дайсов при совершении любых действий ограничен уровнем Айе.

• **Орун** отвечает за связь Лэйбон с миром духов. Не следует ожидать, будто каждый вампир будет искренне верить в существование духов, призраков и богов – однако даже у таких атеистов есть свой Орун. Выражаясь простым языком, Орун отражает “потусторонность”, “загробность” вампира. На низком уровне этой характеристики вампир всё ещё выглядит как простой человек. На высоком уровне он приобретает явные черты сверхъестественного существа. Это не обязательно делает его уродливым – некоторые Лэйбон, обладающие высоким Орун, отличаются неземной притягательностью, – однако такой Лэйбон обязательно привлекает к себе внимание и в целом кажется необъяснимо странным.

С игровой точки зрения все сверхъестественные попытки повлиять на протагониста провоцируют с его стороны проверку Орун. Если игрок получает больше успехов, чем враждебный ему колдун или Лэйбон, ему удаётся защититься от сверхъестественного влияния. Дисциплины и некоторые другие способности из **Vampire: the Masquerade**, предполагающие встречную проверку Воли, в случае с Лэйбон вызывают проверку Орун.

Кроме того, значение Орун ограничивает запас дайсов, который игрок может получить при проверке своих Дисциплин. Например, если он обладает пятым уровнем Орун, он не может кинуть больше пяти дайсов при проверке той или иной Дисциплины.

• Аналогичным образом, при проверках Смелости персонаж может кинуть лишь ограниченное количество дайсов. Точное число равно его Айе или Орун – в зависимости от того, что *выше*.

Внешность

Как уже говорилось несколькими абзацами выше, внешность протагониста немного меняется в зависимости от значений его Айе и Орун. Всего можно выделить четыре состояния, в которых может пребывать душа персонажа – а значит, и четыре состояния его внешности.

Орун и Айе считаются низкими, когда достигают лишь 1-3 пунктов, высокими – когда добираются до 7 и более высокого уровня. Средним Орун считается на 4 и 5 уровнях, в то время как Айе – на 6 и 7.

• **Высокий Айе, низкий Орун:** Персонаж кажется простым смертным. Без применения сверхъестественных сил в нём трудно заподозрить вампира или другое чудовище. Его взгляд кажется спокойным, кожа – сравнительно тёплой. Время от времени его ноздри втягивают кислород, а грудная клетка шевелится, имитируя человеческое дыхание.

• **Низкий Айе и Орун:** Вампир приобретает звероподобные черты и повадки. Его когти становятся немного длиннее, а клыки слегка выступают вперёд, хотя и не до такой степени, чтобы вырваться из-под губ. В его взгляде появляется жуткое, хищническое выражение. Персонаж может не замечать грязи у себя на одежде и коже, а его движения становятся резкими и нечеловечески быстрыми.

• **Средний Айе и Орун:** У персонажа раздваивается язык, вытягиваются зрачки или вырастают звериные когти – а может, из-за огромных клыков у него попросту перестаёт закрываться челюсть. Хотя в темноте персонажа всё ещё можно принять за нормального человека, при наличии освещения его нечеловеческая природа становится уже практически очевидной. Он выглядит, движется и даже говорит скорее как амальгама зверя и человека, чем как нормальный смертный (например, вместо обычных человеческих звуков он может издавать шипение или рёв).

• **Низкий Айе, высокий Орун:** Как бы ни выглядел такой персонаж, его внешность заставит поверить в существование монстров даже отъявленного атеиста. Большинство Шанго и Гурухов будут настаивать на том, чтобы персонаж как можно реже показывался на глаза смертным, а в некоторых доменах его даже могут попросить спрятаться где-нибудь на окраине. Тем не менее, персонажа могут уважать за сильную связь с миром духов (а значит, и предков), а высокий Орун открывает ему возможность использовать Дисциплины максимального уровня.

Феноменальный Орун и Айе

В большинстве случаев суммарный уровень Орун и Айе не должен превышать десяти. Тем не менее, это ограничение позволяет обойти повышение Воли или Поколения протагониста. Так, за каждое очко Воли свыше 7 персонаж может приобрести дополнительное очко Айе или Орун. Что касается Поколения, то оно позволяет развивать эти характеристики до поистине неординарных значений.

Поколение	**Орун + Айе**
3	ограничение неизвестно
4	20
5	18
6	15
7	13
8	12
9	11
10+	10

Орун:
Иерархия грехов

Когда персонаж совершает преступление, уровень которого уступает его текущему уровню Орун, он проходит проверку этой характеристики со сложностью 6 (или иной, на усмотрение Рассказчика) и в случае провала утрачивает один уровень.

10	Сопротивление своей вампирической природе (отказ от охоты, дневное бодрствование и так далее)
9	Использование сверхъестественных сил для приобретения краткосрочных благ
8	Открытое противодействие другим сверхъестественным существам, включая Лэйбо́н
7	Потакание своим эгоистичным порывам: чревоугодию, жадности, гордыне и другим ничтожным порокам
6	Несоблюдение культурных традиций
5	Попытка поставить благополучие смертного выше благополучия Лэйбон
4	Открытое противодействие другим сверхъестественным существам, включая Лэйбо́н, *даже при условии, что они этого заслуживают*
3	Пренебрежение волей богов, духов и предков
2	Причинение вреда Королевству чёрного дерева (попытка свергнуть магаджи, занявшего своё место по всем законам Лэйбо́н, сотрудничество с иноземными компаниями, наживающимися на африканских ресурсах, и так далее)
1	Совершение кощунственных деяний, порочащих предков, богов и духов

Айе:
Иерархия грехов

Равным образом, когда персонаж совершает преступление, уровень которого уступает его текущему уровню Айе, он проходит проверку этой характеристики со стандартной сложностью 6 и в случае провала понижает Айе на -1 уровень.

10	Эгоистичные мысли
9	Незначительные эгоистичные действия
8	Причинение ранений, намеренно или по неосторожности
7	Воровство
6	Случайное преступление (например, убийство смертного в состоянии голодного безумия)
5	Намеренное повреждение значительной части имущества
4	Преступление в порыве страсти
3	Запланированное преступление, в том числе высасывание всей крови из смертного ради получения удовольствия
2	Регулярное совершение преступлений (в частности, массовые убийства ради удовольствия)
1	Полная развращённость, гнусные злодеяния

Запас крови

Поскольку большинство Лэйбо́н в современные ночи относятся к вампирам четырнадцатого поколения, из десяти очков крови они могут тратить по своему усмотрению только восемь. Ещё два очка организм Лэйбон сохраняет на случай голода. Если кровь окончательно покидает организм такого вампира, он не только впадает в голодное безумие, но и может начать разлагаться.

Последнее означает, что если Лэйбон обладает Айе 8-10 и Орун 1-3, его тело начинает медленно разлагаться уже тогда, когда в его запасе крови остаются лишь два последних очка. Как только вампир теряет и их, его Внешность падает до нуля. Хотя получение свежей крови и исцеляет гниение, персонаж чувствует сильную боль от восстановления повреждённых тканей: Рассказчик вправе потребовать от него проверки на Волю и в случае провала заявить, что персонаж едва контролирует себя в пределах первой же сцены после кормления.

Второстепенный Навык:
Гадание

Возможно, ваш персонаж умеет морочить головы смертным – а возможно, он и вправду замечает великие символы в облаках, жертвенной крови и внутренностях животных. Так или иначе, использование этого Навыка требует от вампира провести не менее 30 минут в поиске сакральных знаков или общении с духами (возможно – мнимом).

Если вампир действительно верит в свои способности, он может пройти проверку Гадания + Восприятия или Интеллекта со сложностью, которую определяет Рассказчик. В случае успеха Рассказчик должен правдиво ответить игроку на один вопрос, связанный с определённой ситуацией – хотя ему и необязательно раскрывать все карты.

В пределах одной истории персонаж может предпринять только по одной попытке Гадания в отношении одной конкретной ситуации.

Дополнения

Лэйбон обладают доступом ко всем Дополнениям Каинитов, однако это не означает, что им действительно следует их развивать. Например, Слава, полезная в американских и европейских странах, во многих городах Африки будет практически бесполезной, поскольку и смертные, и Лэйбон редко интересуются жизнью других доменов или деяниями их героев. О персонаже, добившемся Славы в своём домене, едва ли услышит хотя бы соседнее племя – не говоря о жителях других государств.

Союзников Лэйбон заводят часто, однако они сосредотачиваются в первую очередь на своих связях с людьми. Большинство персонажей должны приписывать эту характеристику своим смертным друзьям, а не другим африканским вампирам.

Лэйбон не так часто приобретают Убежище и Ресурсы (особенно в бедных странах), однако им легче собрать вокруг себя Стадо и Слуг, чем большинству западных Каинитов. Кроме того, Лэйбон придают особое значение Статусу, который чаще всего связан с возрастом или принадлежностью к определённым Наследиям.

Что касается полностью новых и необычных Дополнений, то они перечислены ниже.

Поколение

Хотя Поколение работает точно так же, как и в случае с западными вампирами, все Лэйбо́н начинают игру с *четырнадцатого* поколения. Если игрок хочет подчеркнуть возраст своего персонажа (или если его протеже уже совершил диаблери), он должен приобрести один или несколько уровней этого Дополнения.

Дух предков

Как и большинство африканских смертных, Лэйбо́н придают огромное значение образу своих предков. Они считают, что предки живут среди них в виде духов, следящих за благополучием их потомков – и мстящих тем, кто предал свой род.

С игровой точки зрения Дух предков представляет собой Дополнение, обладающее пятью уровнями. Один раз за историю персонаж может пройти проверку этого Дополнения со сложностью 8. Каждый успех наделяет его одним очков любой Способности по его выбору. Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

В качестве альтернативного варианта вампир может обратиться к духу своего предка за ценным советом. В таком случае он проходит ту же проверку со сложностью 10, однако для разговора с предком ему достаточно и одного успеха. Дух попытается честно ответить на один вопрос своего потомка, хотя вполне очевидно, что он не может знать абсолютно всего.

Артефакт

Многие африканцы верят в великую силу, которую могут хранить в себе священные предметы их предков. Это Дополнение наделяет протагониста либо

одним артефактом соответствующего уровня, либо чередой артефактов, суммарный уровень которых равен значению этого Дополнения. Например, на четвёртом уровне персонаж может владеть одним артефактом •••• или двумя артефактами ••.

Подробнее артефакты будут описаны в следующей главе.

Тайное общество

Несмотря на честность, открытость и дружелюбие большинства африканских народов, в Королевстве чёрного дерева хватает своих тайных обществ. Некоторые из них следят за порядком, другие ограничивают влияние иноземцев, а третьи проводят жестокие ритуалы и поклоняются тёмным богам.

Каждый уровень этого Дополнения отражает роль персонажа в своём тайном обществе. На первом уровне он просто знает об этом обществе и может обращаться к вышестоящим членам за помощью. На втором и третьем его признают ценным членом этого общества и могут наделить дополнительными ресурсами. На четвёртом и пятом уровне персонаж вполне может оказаться правой рукой вождя, верховного жреца, директора или другого лидера.

С игровой точки зрения персонаж может проходить проверки Тайного общества (со сложностью, которую назначает Рассказчик) в попытке узнать то, что известно другим его членам. Кроме того, один раз за историю он может пройти проверку этого Дополнения со сложностью 8, чтобы использовать это Дополнение в качестве Стада, Союзников или Контактов со штрафом -2 (например, на •••• уровне Тайное общество может стать временной заменой Контактов •• уровня).

Реликварий

Реликварием называется сосуд, шкатулка или другой предмет, в котором хранятся мощи великого человека. В случае с большинством африканцев таким человеком становится кто-нибудь из предков, хотя возможно, что в реликварий будут положены мощи святого или героя.

С игровой точки зрения Реликварий можно использовать одним из трёх способов. Прежде всего, он может наделить персонажа автоматическими успехами при проверке одного из двух Познаний, которые игрок выбирает в момент приобретения Реликвария.

Во-вторых, вампир может понизить сложность проверки Эмпатии + Восприятия, связанной с попыткой узнать что-нибудь о другом человеке (или ином мыслящем существе). Реликварий просто подсказывает ему, что подумал бы о таким человеке предок, мощи которого заключены в шкатулку.

В-третьих, на самом высоком уровне Реликвария Лэйбон может задействовать это Дополнение для того, чтобы добавить +1 уровень к определённой Дисциплине до конца сцены. Подробнее эта система описана ниже.

Помимо прочего, мощные Реликварии (уровня •••• и •••••) хранят в себе несколько пунктов крови, которые вампир может использовать для своих нужд. Тем не менее, если он осушит этот запас целиком, Реликварий утратит свои способности до тех пор, пока их не удастся напитать хотя бы одним очков крови.

Конкретный объём бонусом зависит от уровня Реликвария:

• Один раз за сессию персонаж может приписать себе один автоматический успех при проверке одного из двух Познаний по выбору игрока. В качестве альтернативного варианта один раз за сессию он может понизить сложность проверки Эмпатии + Восприятия на единицу.

•• Один раз за сессию персонаж может приписать себе два автоматических успеха при проверке одного из двух Познаний по выбору игрока. В качестве альтернативного варианта один раз за сессию он может понизить сложность проверки Эмпатии + Восприятия на два пункта.

••• Один раз за сессию персонаж может приписать себе три автоматических успеха при проверке одного из двух Познаний по выбору игрока. В качестве альтернативного варианта один раз за сессию он может понизить сложность проверки Эмпатии + Восприятия на -3.

•••• У Реликвария появляется запас из четырёх пунктов крови. Кроме того, один раз за сессию персонаж может приписать себе четыре автоматических успеха при проверке одного из двух Познаний по выбору игрока. В качестве альтернативного варианта один раз за сессию он может понизить сложность проверки Эмпатии + Восприятия на четыре очка.

••••• Реликварий сохраняет все свойства предыдущего пункта и получает ещё одно, пятое очко крови. Такой Реликварий вмещает в себя останки мёртвого Лэйбон и мистически связан с его Наследием. Выпив всю кровь из этого Реликвария, вампир получает +1 уровень Дисциплины, связанной с Наследием мертвеца (даже если раньше он не обладал этой Дисциплиной). Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

Характерные Достоинства и Недостатки

Знак воина
(Достоинство • уровня)

Эффект: Вы удостоились чести пройти ритуальное шрамирование, в ходе которого вас признали великим воином своего племени. Если только враг не пытается осознанно избежать попадания в ваши шрамы и нанести удар в другие части тела, толщина подобных рубцов наделяет вас одним автоматическим успехом при поглощении урона.

Единение с природой
(Достоинство от • до ••• уровня)

Требование: Приобрести эту характеристику может только вампир, Айе которого превышает его Орун.

Эффект: За каждый уровень этого Достоинства персонаж выбирает по одному типу животных, кровь которых отныне приносит ему вдвое больше Витэ.

Кровь с молоком
(Достоинство •• уровня)

Эффект: Возможно, вы выросли среди масаев, которые любят смешивать бычью кровь с молоком, а возможно, придумали этот ритуал уже после того, как стали вампиром. Так или иначе, вы способны переваривать молоко – а смешав с ним несколько капель крови, вы можете придавать себе силу десятка мужчин. За

каждые три очка крови, смешанные с молоком животного, вы добавляете себе +1 уровень Силы или Выносливости.

Срок действия этого преимущества не указан.

Странный день
(Достоинство ••••• уровня)

Требование: Поколение 13 и выше

Эффект: Один раз в году вы чувствуете, как энергия вашего Айе вытесняет из вашей души все остатки Орун. Получив хотя бы один успех при проверке Айе и потратив сразу весь запас крови, вы наделяете себя возможностью пребывать под солнцем на протяжении сразу нескольких часов, точное число которых равно вашему Айе.

Ритуальное голодание
(Достоинство ••• уровня)

Эффект: Вы знаете, что долгий пост ведёт к просветлению и могуществу. Если вы отказываетесь питаться после того, как ваш запас крови начинает уступать значению вашей Выносливости, и проводите без охоты целых три ночи, ближайшее кормление приносит вам вдвое больше Витэ.

Податливый облик
(Достоинство •••• уровня)

Эффект: Вы можете изменять свою внешность вне зависимости от своих значений Орун и Айе. Для этого вам требуется вложить очко Воли: после этого вы используете любой другой из четырёх вариантов внешности, описанных ранее в этой главе. Эффект остаётся в силе до конца сцены.

Унизительный шрам
(Недостаток • уровня)

Эффект: Вас ритуально шрамировали в наказание за определённый проступок (или, возможно, по каким-то другим причинам). В дополнение к унижению, которое вы испытали, шрам так и не смог зарасти окончательно. Если противник узнает о его расположении и будет намеренно нанести по нему удары, он будет автоматически повышать урон на +1 уровень.

Противоестественный облик
(Недостаток ••• уровня)

Эффект: По неизвестным причинам ваш облик не отражает текущих значений Орун и Айе. Как правило, он остаётся чудовищным вне зависимости от внешности персонажа, хотя возможно, что персонаж, которому выгодно оставаться незамеченным, приобретает особенно яркую и притягательную внешность.

Проклятое Обращение
(Недостаток ••• уровня)

Требование: Поколение 13 и ниже

Эффект: Когда вы пытаетесь создать гуля или потомка, у вас появляется только 10% вероятность успеха. В остальных случаях вы создаёте чудовище, которое переходит в состояние необъяснимой ярости и пытается сожрать всё живое, что только попадается ему на глаза. Оставшись без возможности к кормлению, существо раздирает себя на части и погибает.

Незыблемое поколение
(Недостаток ••• уровня)

Требование: Поколение 12 и выше

Эффект: По неизвестным причинам вы попросту неспособны повысить своё Поколение.

Неполное Обращение
(Недостаток •••• уровня)

Эффект: Вас Обратил особенно слабый вампир – возможно, даже принадлежащий к пятнадцатому поколению Лэйбон. Хотя вы мертвы, питаетесь кровью и получаете ожоги от солнца, вас трудно назвать полноценным вампиром. Ваши Атрибуты никогда не превысят пятого уровня, а суммарное число уровней в Дисциплинах – семи очков. Не стоит и говорить, что вы не способны Обращать смертных и формировать узы крови. Наконец, в начале игры вы не можете обладать даже первым уровнем Статуса.

Чужеземец
(Недостаток •• уровня)

Эффект: Хотя вы и принадлежите к расе Лэйбо́н, вы лишь недавно попали на свою африканскую родину. Любые проверки, связанные с вспоминанием и соблюдением местных законов, проходят со сложностью +2, а стоимость приобретения Дисциплин и Способностей, связанных с культурой Лэйбон, *удваивается*.

Боязнь природной глуши
(Недостаток ••• уровня)

Эффект: Вы никогда не покидали город хоть сколько-нибудь надолго. Попытки охотиться, бегать, прятаться или попросту выживать за пределами города проходят со штрафом +2.

Дурные знамения
(Недостаток •• уровня)

Эффект: По неизвестным причинам вас сопровождают жуткие приметы и предзнаменования. Возможно, за вами по пятам ползают змеи и ходят гиены, а возможно, вороны заинтересованно поворачивают вслед за вами головы. Вне зависимости от того, лежит ли на вас настоящее проклятие, окружающие склонны

относиться к вам с недоверием. Более точных игромеханических эффектов у этого Недостатка нет.

Бесчувственность
(Недостаток •• уровня)

Эффект: Ваше сердце не бьётся, а потому вы практически лишены человеческих чувств. Запас дайсов при проверках Эмпатии и Харизмы ограничен для вас вашим собственным Восприятием, поскольку вам необходимо всматриваться в реакцию собеседника и пытаться вспомнить, что вообще значит быть живым существом.

Оковы земли
(Недостаток ••• уровня)

Эффект: Вы связаны с определённым местом, которое может даже не находиться на территории вашего домена. Где бы оно ни было, вы обязаны оставаться поблизости от него. Попытка выйти за его пределы вызывает у вас дискомфорт, кошмары и даже лёгкие признаки помешательства. Каждую ночь, проведённую вдали от этого места, вы вынуждены проходить проверку Воли со сложностью, равной числу ночей, проведённых в других местах. В случае провала вы понимаете само значение Воли на единицу до тех пор. пока не вернётесь назад.

Полный провал такой проверки вызывает у вас истерию, панику или депрессию. Два полных провала подряд оканчиваются вспышкой безумия.

Наследия

Подробно феномен Наследий рассматривается в предыдущей, **Первой главе**. Здесь описаны только игромеханические эффекты, которые облегчают или, наоборот, осложняют жизнь африканских Лэйбо́н.

Акунансе

Не страшись моего лица, ибо это и твоё лицо тоже

Прозванные Ткачами из-за своей любви к сказаниям ("сплетениям слов"), Акунансе странствуют по всей Африке, иногда даже отказываясь занять видную должность в определённом домене, чтобы не связывать себя с чужим городом. Абсолютное большинство из них отличаются развитыми Физическими и Ментальными Атрибутами. Эмпатия, Знание животных и другие Познания или Навыки также нередко преобладают над любыми другими характеристиками.

В дополнение ко всему, Акунансе часто поддерживают тесные связи с более опытными Ткачами, что может найти своё выражение в Дополнении *Наставник*.

Ключевые Дисциплины: *А*бомбве, Стойкость, Анимализм

Проклятие: Чем больше узнают Акунансе, тем ближе они становятся к древнему миру, в котором жили их предки. За каждые двадцать очков опыта, полученных ими после начала игры, Акунансе приобретают по одной звериной черте – будь это удлинённые руки гориллы, вытянутая крокодилья морда или небольшой хвост. Каждые пять таких черт понижают любой Социальный Атрибут Акунансе на единицу.

Дамбалла́-Ведо
(Последователи Сета)

Наступит час, когда мы обхватим всю землю своими кольцами.
Присядь, если хочешь услышать мою историю.

В отличие от большинства своих западных родичей, Дамбалла́-Ведо редко говорят о египетском боге Сете. Чаще всего они связывают свои мифы с фигурами других змееподобных богов, включая южноафриканского Дамбалл у́. Хотя другие Лэйбо́н могут уважать их за мудрость, исследование древних загадок и фанатичную приверженность своей вере, в целом за долгие тысячелетия жизни в Африке Дамбалла-Ведо снискали себе репутацию весьма ненадёжных соседей, которые охотно разрушат родной домен, если этого захочет их тёмное божество. Неудивительно, что окружающие привыкли называть их Гадюками.

Большинство Детей Дамбалл ы́ поклонялись своему коварному богу ещё в своей человеческой жизни, а потому, в отличие от многих западных Последователей Сета, Дамбалла-Ведо часто живут и действуют поодиночке. Им не нужны общие храмы, тайные святилища и другие организационные центры. Они будут преданы своему божеству, даже если останутся в городе в полном одиночестве.

Из ключевых характеристик Дамбалла-Ведо сосредотачиваются на развитии Ментальных и Социальных Атрибутов, Политики и Оккультизма. Многие из них обладают в своём домене Влиянием или хотя бы Стадом. Наконец, вне зависимости от образа жизни и основной деятельности персонажа, ни один Дамбалла-Ведо не может обладать слабой Волей.

Ключевые Дисциплины: Внушительность, Затемнение, Серпентис

Проклятие: Дамбалла-Ведо не просто боятся света – они испытывают нестерпимую боль даже при ярком свете, не исходящем от солнца. Оказавшись в лучах действительно яркого света, они утрачивают один дайс от любых проверок. Солнечный свет и вовсе наносит им два дополнительных очка повреждений.

Гурухи

Ты жив лишь благодаря моей милости. И если мудрость тебя не покинула, ты не будешь давать мне повод усомниться в своём решении.

Самый неочевидный факт, сопутствующий всей ночной жизни Тёмного континента, заключается в том, что его легендарные короли, Гурухи, тысячелетиями ведут друг с другом тайную войну. Гурухи делят себя на две основные династии, первая из которых якобы пришла в Королевство чёрного дерева по воле самих богов, в то время как вторая появилась позднее и должна была унаследовать землю от своих более опытных предков. Тем не менее, члены первой династии не захотели делиться властью, и тогда вторая династия предприняла попытку свергнуть своих старших братьев.

Эта кровопролитная война идёт до сих пор, хотя с каждым столетием в Африке появляется всё больше неонатов, считающих эту родовую распрю бессмысленной. Кроме того, даже ненавидя друг друга в частной обстановке, на публике Гурухи всегда поддерживают образ мудрых, сплочённых правителей, которым не свойственны личные обиды и дрязги – не говоря о тысячелетней грызне за престол.

Прозванные Королями, Гурухи часто воплощают образ воинственного вождя, что заставляет большинство из них развивать не только Социальные, но и Физические Атрибуты. Многие из них отличаются развитыми Познаниями и Талантами.

Ключевые Дисциплины: Анимализм, Мощь, Внушительность

Проклятие: Внешность Гурухов даже сильнее зависит от их Айе и Орун, чем облик других африканских вампиров. Всякий раз, когда персонаж меняет значение своего Айе или Орун, он проходит проверку Внешности + Обмана со сложностью 8. В случае провала его облик меняется таким образом, как если бы соответствующая характеристика (Орун или Айе) получила новое значение, равное 10 – её текущему рейтингу.

Йштарри

Мне нравится всё, что только существует в мире людей.
И я постоянно жажду испытать жар подлинной страсти.

Хотя никто не может доказать происхождение Йштарри от вавилонской богини любви и войны, эти вампиры нередко интересуются обеими сферами деятельности своей мифической прародительницы. Хотя их и называют Обжорами, Йштарри не проводят все свои ночи за простым удовлетворением своих нужд. Они жаждут действия, красоты и страстей – и многие из тех, кому хватало неосмотрительности перейти им дорогу, на собственном опыте узнавал, что из Иштарри получаются превосходные воины.

Впрочем, не следует полагать, будто *каждый* Йштарри посвящает войне хотя бы крохотную часть своей ночной жизни. Среди них хватает и тех, кто просто

наслаждается своим посмертием, стараясь ощутить все эмоции, которые только может подарить ему Королевство чёрного дерева.

Из Атрибутов Иштарри чаще всего развивают Внешность и, в меньшей степени, Манипулирование и Харизму. Им часто присущи высокие уровни Тайного общества, Союзников и Ресурсов. Поскольку Иштарри стараются Обращать смертных, которые смогут добиться в своей ночной жизни чего-нибудь грандиозного, большинство из них с первых ночей обладают высоким значением Воли.

Ключевые Дисциплины: Стремительность, Стойкость, Внушительность

Проклятие: Хотя это проклятие можно и не заметить невооружённым глазом, Ѝштарри отличаются непреодолимой тягой к излишествам. Они стараются пить больше крови, окружать себя прекрасными предметами искусства или накапливать целые хранилища богатств и сокровищ. Хотя это проклятие и не имеет явного игромеханического отражения, со временем пороки Иштарри начинают проявляться в их внешности и мышлении, делая их ленивыми, толстыми или попросту утомлёнными.

Киньони

Да, я могу достать эти статуэтки. Только мне понадобятся несколько недель. А, и ещё напомните, в какой музей нужно пробраться.

Прозванные Кочевниками, хитроумные и неутомимые Киньони Обращают почти исключительно тех, кто способен сам позаботиться о себе. Это приводит к тому, что практически каждый из них обладает развитыми Физическими Атрибутами, которым уступают лишь Социальные – хотя встречаются и обратные примеры. Большинство Киньони располагают хотя бы несколькими очками Скрытности, Выживания, Знания улиц и Обмана. Таланты и Навыки часто преобладают над Познаниями, хотя это и необязательно.

Ключевые Дисциплины: Анимализм, Химерия, Стойкость

Проклятие: Хотя Киньони и сами не могут понять источник своих проблем, время от времени они испытывают просто непреодолимую тягу к озвучиванию самых неуместных идей и фактов, которые только можно озвучить в определённый момент. Выражаясь конкретнее, каждые две недели, проведённые ими в определённом обществе (например, в домене Лэйбо́н), заставляют их пройти проверку Обмана + Самоконтроля со сложностью 8. В случае провала Киньони раскрывают чью-нибудь тайну или даже придумывают новый (не соответствующий действительности) слух о ком-нибудь из местных жителей. Более того, каждый месяц они теряют по одному дайсу от этой проверки. Неудивительно, что в конечном итоге они оказываются вынуждены бежать в совершенно другое общество, в котором эти проверки начинаются по новой.

Это важно: С игровой точки зрения у Лэйбон отсутствует Добродетель Самоконтроля. Вероятнее всего, автор текста имеет в виду Айе́.

На́хлёперы

О, какая сочная особь!

Мы будем медленно отрывать от тебя кусочек за кусочком...

Вспомните все кровавые, жуткие слухи, которые европейцы веками ассоциировали с Африканским континентом – и вы получите образ На́хлёпера. Эти тлетворные порождения тьмы, известные большинству Лэйбо́н как Кошмары, воплощают одновременно ужас языческих ритуалов, каннибализма, хищничества и физического отвращения.

На́хлёперы не заинтересованы ни в человеческой, ни в загробной политике и проводят большую часть своей ночной жизни за гранью любых коллективов, кроме своего собственного. Впрочем, даже самые крупные стаи На́хлёперов поддерживают друг с другом лишь очень и очень поверхностную связь, предпочитая разбираться с любыми проблемами самостоятельно.

С игровой точки зрения они предпочитают развивать Навыки и Познания, сосредотачиваясь на Оккультизме, Скрытности, Знании улиц, Рукопашном бое и Выживании. Не обладая явными социальными преимуществами, Нахлёперы, тем не менее, любят осваивать те способности, которые позволяют им наводить ужас на собеседников и незнакомцев.

Ключевые Дисциплины: Анимализм, Ясновидение, Изменчивость

Проклятие: По-настоящему хорошо выспаться На́хлёпер может только в земле. Если он не погружается в землю целиком, просыпается он уже с ополовиненным запасом дайсов *во всех проверках*. Если он не погружается в землю и на следующий день, запас снова ополовинивается – и так до тех пор, пока у него не останется только по одному дайсу в любых бросках. Этот эффект остаётся в силе, пока На́хлёпер не проводит в земле целый день.

Осебо

Мне говорили, что тебе пора сдохнуть. Пора перейти от слов к делу.

Осебо достаточно уникальны в том отношении, что они любят участвовать в жизни всего домена (если даже не континента), однако испытывают откровенную неприязнь к политической деятельности. Им нравится оставаться на периферии любых событий, не принимая на себя ответственность за какие-либо решения, не касающиеся их лично.

Превыше любых умений Осебо ставят физическую подготовку. Практически или даже *фактически* каждый из них обладает развитыми Физическими Атрибутами, Навыками и Талантами – нередко в ущерб всему остальному.

Ещё одна уникальная сторона Осебо заключается в том, что за тысячелетия пребывания в Королевстве чёрного дерева они так и не получили явного прозвища. Иногда их всех вместе называют Прайдом, сопоставляя со стаей львов, однако никто из Лэйбон не выработал хоть сколько-нибудь универсального прозвища для каждого из них по отдельности.

Ключевые Дисциплины: Стремительность, Мощь, Ясновидение

Проклятие: Любые проверки на сопротивление безумию проходят со сложностью +2.

Ша́нго

Сегодня ты поступил глупо, юнец. Разве ты не помнишь историю о том, как богиня Ойя отомстила Шанго за предательство? О, ты её не слышал? Возможно, физическая демонстрация будет более поучительной.

Если Гурухи рождены царствовать в Королевстве чёрного дерева, то Шанго с первых ночей своей новой жизни стараются поддерживать в нём порядок. Будучи в равной степени колдунами, судьями и убийцами, они поклоняются древнему богу гроз, магии и войны. Впрочем, некоторые Шанго – и в особенности современные неонаты – служат другим богам или даже абстрактным принципам наподобие "верности" или "порядка".

Шанго – единственные из крупных Наследий Лэйбо́н, кому открыт секрет Затемнения, и способность к сокрытию своей личности они считают одним из главных своих сокровищ (конечно, этой способностью обладают и Дамбалла-Ведо, однако другие Лэйбон понимают, что учиться у этих вампиров хоть чему-либо – вредно для разума).

После вступления в ряды Шанго неонат выбирает себе дорогу воина или колдуна. В первом случае он старается развивать Таланты и Навыки, во втором – Познания. Из Атрибутов Шанго, известные также как Судьи, особенно ценят Ментальные и Физические.

Ключевые Дисциплины: Стремительность, Дур-Ан-Ки, Затемнение

Проклятие: Когда Шанго пробует на вкус кровь другого вампира (Сородича или Лэйбо́н), его охватывает необычайный трепет и жажда сделать ещё один глоток – а затем ещё и ещё. В таком случае он проходит проверку Самоконтроля со сложностью, равной 3 + количеству выпитой крови. В случае провала он впадает в зависимость от крови собственной жертвы и при ближайшей встрече снова проходит проверку Самоконтроля. В случае провала он впадает в голодное безумие и пытается выпить своего избранника досуха.

Это важно: С игровой точки зрения у Лэйбон отсутствует Добродетель Самоконтроля. Вероятнее всего, автор текста имеет в виду Айе́.

Зи Дунду

Мне не нужно видеть свою тень, чтобы знать, что я оставляю свой след на земле. И не допустите ошибки: видите вы это или нет, тьма, отбрасываемая нашим телом, растёт беспрестанно.

Гурухи могут сколько угодно считать себя прирождёнными лидерами, вдохновителями и магаджи. Зи Дунду *знают*, что эта роль всегда принадлежала им. Эти повелители ночи, известные большинству Лэйбо́н просто как Тени, веками соперничают с Гурухами за власть над доменами, иногда даже добиваясь в этом немалых успехов.

Из всех характеристик, доступных Лэйбо́н, Зи Дунду практически с фанатичной приверженностью развивают Навыки и Познания, заодно сосредотачиваясь на Физических и Социальных Атрибутах. В доменах, в которых они уже смогли заработать определённый авторитет (или даже занять правящие должности), они часто располагают внушительными Ресурсами, Союзниками и Влиянием.

Ключевые Дисциплины: Мощь, Доминирование, Власть над тенью

Проклятие: Зи Дунду не просто так называют Тенями или "народом теней". Неведомое проклятие – или, может, плата за способность управлять самой тьмой – лишает их собственных теней. Даже если Зи Дунду будет стоять в свете племенного костра, за его спиной будут плясать тени всех окружающих объектов, животных или людей, но не его собственная тень.

Кроме того, Зи Дунду испытывают необъяснимый страх перед той землёй, в которой они родились. Если во время отдыха они коснутся такой земли, на протяжении следующей ночи их Сила сократится вдвое. Кто знает – может, сама земля таким образом укоряет их за гордыню?

Редкие Наследия

Ещё несколько династий Лэйбо́н встречаются настолько редко, что большинство африканских вампиров даже не в курсе их существования. В первую очередь речь идёт о зловещих некромантах Мла́ Ва́ту[1] и трёхглазых чудовищах Нку́лу За́о. Ещё две группы Сородичей, Вентру и Малкавиан, давно уже пробрались в домены по всему Тёмному континенту и даже сравнительно известны среди Лэйбо́н – однако сами ни остаются именно *Сородичами*. У них нет Айе и Орун, и они лишены других уникальных способностей африканских вампиров.

Кроме того, возможно, что в Королевстве чёрного дерева существуют другие Наследия. Считайте Мла Вату и Нкулу Зао только примерами таких редких династий.

Мла Вату

Добро пожаловать в мой дом. Вижу, тебе понравился этот череп. Поверишь ли ты мне, если я скажу, что он принадлежал самому королю зулусов, великому Чаке? Однако вернёмся к делу. Если только не хочешь, чтобы твоя голова пополнила мою коллекцию, лучше бы тебе назвать вескую причину для своего визита.

По мнению тех Лэйбо́н, которым известно о существовании этих чудовищ, проклятым некромантам Мла Вату нет места на земле. Если другие Лэйбо́н почитают предков, Мла Вату – прозванные за свою оккультную деятельность Пожирателями призраков – стараются подчинить их, использовать в качестве рабской силы и даже вернуть к жизни в качестве безропотных слуг.

Хотя Лэйбон иногда и предпринимают попытки избавиться от своих окаянных соседей, Мла Вату вполне способны постоять за себя, и даже испытывая к ним ненависть или хотя бы сильную неприязнь, в большинстве доменов Лэйбо́н вынуждены признать их независимость.

Примечательно, что Мла Вату относятся к числу Лэйбон – о чём наглядно свидетельствует их связь с Орун, Айе и другими уникальными характеристиками африканских вампиров. Удивительно это потому, что самые древние из Лэйбон ещё помнят начало второго тысячелетия нашей эры, когда Мла Вату лишь появились в Королевстве чёрного дерева. Откуда бы они ни прибыли, их точно не было с Лэйбон на заре африканской цивилизации.

---

1 Первое слово произносится с лёгким растяжением буквы “м”, как если бы говорящий о чём-то задумался (“М-мла Вату”).

Как именно они перестали быть кланом Сородичей – вероятно, Каппадокийцами – и превратились в полноценных Лэйбо́н, до сих пор остаётся загадкой.

Ключевые Дисциплины: Ясновидение, Некромантия, Стойкость

Проклятие: Мла Вату отличаются необычайной бледностью тела. Даже те из них, кто родился в Африке, выглядят как покойники, абсолютно лишённые крови. Эта феноменальная бледность делает легче любые попытки распознать в них вампиров (сложность -1) и в то же время затрудняет проверки Внешности при разговоре со смертными *по меньшей мере* на 1 пункт. По усмотрению Рассказчика, этот штраф может вырасти до 2 и даже использоваться при общении некроманта с другими Лэйбо́н.

Нкулу Зао

Я сделаю всё, чтобы добраться до истины.

Правда, порой мне кажется, что этой истины в мире просто не существует.

Потомки великого Саулота бежали не только в дальние уголки Европы, Азии и Америки. Многим из них удалось затаиться в Африке, где они организовали столь тайные культы, что большинство их представителей даже не знают, сколько других таких культов встречается в Королевстве чёрного дерева.

Своего древнего родоначальника Нкулу Зао зовут Зао-латом, а в себе они видят мёртвые отголоски его души. В сущности, само название этих вампиров на одном из языков Конго значит “мёртвые души Зао”. Не стоит и говорить, что абсолютное большинство Лэйбо́н не имеют ни малейшего представления об этих вампирах и их происхождении. Даже их прозвище Душееды используется в основном при общении между самими потомками Зао-лата.

Ключевые Дисциплины: Ясновидение, Стойкость, О́бия

Проклятие: Нкулу Зао могут пить кровь только у добровольных жертв-доноров. Попытка высосать кровь насильно (например, в ходе безумия) не только не приносит отпрыску Зао-лата никакого насыщения, но и лишает его очка Воли – а по желанию Рассказчика может привести к проверке на потерю Айе.

Малкавиан

Да, да, видишь эти глифы? Ещё бы я не был уверен, что это гробница царя Соломона! Как интересно... Нет, первым должен пойти ты. Я буду ждать здесь и отстреливаться от федеральных снайперов. Они наверняка уже знают о нас.

Прозванные Гиенами, эти безумцы стали для африканских вампиров просто очередным подтверждением деградации западных Сородичей. Те из них, кто прибыл в Африку с первой волной европейцев, ещё могут пользоваться определённым авторитетом в своих доменах, однако более молодые Малкавиан, Обращённые уже в новое время, в основном представляют собой городских сумасшедших или скитальцев, которые бродят по всему Тёмному континенту в поисках неведомых истин.

Ключевые Дисциплины: Помешательство, Затемнение, Ясновидение

Проклятие: Неизлечимое безумие, которому можно противостоять вложением Воли, но от которого невозможно избавиться ни при каких обстоятельствах.

Вентру

Эти варварские края неслучайно зовутся в Европе Тёмным континентом. Они не знают света цивилизации и не понимают, насколько отстали от современной жизни. Немного стараний, немного крови, немного пота и слёз – и мы покажем этим немытым дикарям, как выглядит подлинная культура.

Для абсолютного большинства Вентру Африка всё ещё остаётся громадной колонией, которая ждёт своих предводителей. Безусловно, многие из них были Обращены уже в относительно недавнее время, а потому могут испытывать по отношению к Королевству чёрного дерева более нежные чувства. Однако в целом Вентру ведут себя так же, как и привыкли в любых других частях света. Они не могут остаться здесь чужаками. Они должны править. Неудивительно, что тем Лэйбо́н, которые знают о существовании этого клана, Вентру известны просто как Аристократы.

Ключевые Дисциплины: Доминирование, Стойкость, Внушительность

Проклятие: Как и в любой другой точке земного шара, в Африке Вентру испытывают отвращение к любой крови, не принадлежащей людям из определённой социальной группы.

Глава третья:
Дисциплины и ритуалы

Раньше родители говорили нам, что новорождённым следует вырезать по кусочку плоти между пальцами ног, а затем подвешивать его им на шею в виде оберега. Ибо тогда Каин не станет преследовать их и вредить их разуму.

Из бушменского фольклора.

По большей части, колдовские силы Лэйбо́н идентичны или *практически* идентичны Дисциплинам Сородичей. На самом деле, большинство этих Дисциплин настолько похожи, что при желании западные и африканские Сородичи могут даже обучать им друг друга.

Конечно, от внимательного читателя не укрылось отсутствие Превращения, которое полностью заменено уникальными силами А́бомбве, в то время как Ясновидение и Изменчивость обладают более диким, первобытным окрасом. Шанго, напоминающие одновременно Ассамитов и Тремер, обладают доступом к близкому аналогу колдовства Ассамитов. Явного аналога Тауматургии в Африке просто не существует.

В этой главе мы кратко поговорим о тех Дисциплинах, которые повторяют или напоминают Дисциплины западных Каинитов, после чего перейдём к действительно новым и уникальным силам.

Происхождение Дисциплин

Среди Лэйбон мнения о происхождении Дисциплин существенно отличаются от домена к домену, а также от одного Наследия к другому. Шанго и другие религиозные обитатели ночи считают Дисциплины дарами богов, которые были даны вампирам для исполнения божественных миссий на земле. Другие вполне справедливо считают мистические способности компенсацией за боязнь света и пламени.

Самые современные кровососы, включая настоящих учёных, могут воспринимать своё состояние как мутацию или вирус, а Дисциплины – как естественные проявления их "болезни".

Наконец, многие Лэйбон, не особенно подкованные в вопросах религии и науки, придумывают собственное объяснение. Хватает тех, кто вообще оставляет попытки истолковать Дисциплины уже в первые ночи своего загробного бытия. Таких вампиров устраивает простое осознание того факта, что у них есть что противопоставить этому страшному и враждебному миру.

Совмещение Дисциплин

С одобрения Рассказчика персонаж может выбирать африканский или зарубежный аналог определённых сил, если у него есть хороший учитель. Например, первые несколько уровней он может взять из африканского варианта определённой Дисциплины, а следующие – из западного.

Тем не менее, Рассказчик вправе отказать игроку в такой вольности. В этом случае персонаж должен осваивать все силы по отдельности, что теоретически может наделить Лэйбо́н сразу двумя ветвями одной Дисциплины.

Анимализм

Любимая Дисциплина всех Акунансе, а также большинства На́хлёперов, Гурухов и даже Киньони полностью дублирует свой зарубежный аналог. Её отдельные силы известны в Африке как Звериный язык, Зов, Успокоение, Укрощение зверя и Звериное возмездие.

Стремительность

Эта способность также целиком идентична тому варианту, с которым читатель знаком по другим книгам **Vampire: the Masquerade**. Тем не менее, на просторах Африки – и особенно малообжитых земель – Лэйбо́н могут использовать её в весьма необычном ключе. Они обращаются к этой способности для совершения феноменально быстрым путешествий между доменами. В таком случае за каждый час они могут сократить длительность путешествия в несколько раз (1 + рейтинг Стремительности). Каждый час подобного перемещения стоит по очку крови.

Если во время путешествия вампир попадает в засаду или вступает в бой, Стремительность считается активированной только в самом первом раунде.

Химерия

В то время как Химерия полностью аналогична одноимённой Дисциплине зарубежного клана Равнос, мало кто среди Лэйбо́н понимает, что она создаёт иллюзии. Большинство африканских вампиров считают эффекты, вызванные Химерией, абсолютно реальными. В сущности, они полагают, будто Киньони владеют своей уникальной разновидностью колдовства, подобного чёрной магии Ша́нго.

Отдельные силы Химерии известны как Малое заклинание, Мощное заклинание, Призыв к жизни, Постоянство и Фантасмагория.

Помешательство

Далеко не все Лэйбо́н знают о клане Малкавиан, но те, кто сталкивался с этими безумцами, часто ассоциируют Помешательство с деградацией и развращённостью западной цивилизации. Как правило, в способности изменять и калечить рассудок других существ Лэйбон видят такое же осквернение природы, как Некромантию и другие проклятые варианты магии.

Поскольку Малкавиан представляют собой не Наследие, а всё тот же клан зарубежных Сородичей, которым Малкавиан оставались на протяжении тысяч лет, Помешательство не "идентично" своему иностранному образцу, а представляет собой буквально ту же самую Дисциплину.

Доминирование

Поскольку Вентру встречаются на просторах Африки чрезвычайно редко, Лэйбо́н испокон веков ассоциируют эту силу с Зи Дунду – чем сами Тени всегда гордились (и за что окружающие их всегда ненавидели).

Отдельные силы этой Дисциплины известны в Королевстве чёрного дерева как Приказ, Служение, Ваяние памяти, Очищение разума и Вторжение ориши (в значении “дух ориша вторгается в разум мыслящего существа”).

Стойкость

Никого не удивляет, откуда эта способность взялась у странников Акунансе и вечных кочевников Киньони. Куда больше Лэйбон изумляет то, что её же развили и гедонисты Иштарри. Так или иначе, изучение Стойкости считается неотъемлемой частью длительных путешествий, и многие из африканских вампиров стараются освоить её самостоятельно, даже без помощи учителей.

Некромантия

Учитывая сакральную роль предков в культуре Лэйбо́н, нетрудно понять, почему африканские вампиры испытывают к некромантам жгучую ненависть. Впервые Лэйбон узнали об этой проклятой Дисциплине, когда в Королевстве чёрного дерева появились Гиберти – малое ответвление клана Джованни, занимающееся работорговлей. Увы, сегодня, когда о Гиберти уже практически удалось забыть, некоторым Лэйбон приходится сталкиваться с не менее смертоносными чародеями Мла Вату.

Абсолютное большинство Мла Вату следует по Пути Кенотафа, который в Королевстве чёрного дерева известен как Путь Абомбо.

Весьма примечательно, что призраки африканских покойников – которых и называют абомбо – настолько привязаны к местной культуре, что при попытках повлиять на них сложность проверок Некромантии возрастает на +2 пункта. Этот штраф не учитывается лишь в том случае, если некромант сам вырос в Африке и прекрасно знает её традиции либо пришёл на просторы Тёмного континента уже так давно, что сам стал частью местной культуры.

Затемнение

Из крупных Наследий Тёмного континента этой способностью обладают только Ша́нго, и вампирам, желающим ей обучиться, следует сослужить Шанго верную службу, прежде чем они смогут вообще понять вопрос об изучении Затемнения.

Конечно, этой же силой владеют и Дамбалла-Ведо, однако у них Лэйбон предпочитают не учиться вообще ничему. Что касается редких Лэйбо́н, которым не посчастливилось встретиться с Малкавиан, то они и вовсе готовы пойти на всё, чтобы Малкавиан не попытались чему-нибудь их *научить*.

Отдельные силы Затемнения известны Лэйбо́н как Скрытность убийцы, Прятки, Верный друг, Исчезновение и Ослепление.

Власть над тенью

Если своей дурной репутацией большинство Зи Дунду обязаны Доминированию, то этой Дисциплине они обязаны той жгучей ненавистью, которую питает к ним большинство окружающих.

За доступ к двум Дисциплинам, которые большинство Лэйбо́н считают полностью уникальными, Зи Дунду приходится расплачиваться особыми рисками при работе с тенью. За каждый час, прошедший после создания тени, персонаж должен проходить по одной проверке Манипулирования + Оккультизма. Первоначально сложность равна 7, но с каждой проверкой она увеличивается на +1 пункт. В случае провала тень начинает вести себя совершенно непредсказуемым образом. В случае полного провала она и вовсе превращается в Руки Бездны и

начинает преследовать своего создателя. Она не остановится до тех пор, пока не погибнет – или пока не убьёт самого Зи Дунду.

Мощь

Известная в некоторых переводах как "Могущество", эта Дисциплина веками считалась основным инструментом обретения власти. Именно благодаря ей Гурухи наводили порядок в своих владениях – часто при помощи своих товарищей из числа Осебо, хотя не реже им приходилось иметь дело с *самими* Осебо. Что хуже всего, этой же Дисциплиной владеют и проклятые Зи Дунду – и кто знает, смогли бы они стать такой явной угрозой для традиционных порядков Лэйбо́н, если бы не сверхчеловеческая сила?

Стоит заметить, что из-за сравнительной необжитости африканской глуши иногда Лэйбон договариваются решить свои разногласия эпической схваткой за пределами города, где их не сможет увидеть ни один смертный.

Внушительность

Также известная как "Присутствие" или "Очарование", эта сила всегда оставалась на хорошем счету у Гурухов, И́штарри и Дамбалла-Ведо. В тех редких доменах, в которых Вентру успели занять заметные политические позиции, Лэйбон часто задаются вопросом, насколько успешны были бы эти чужеземцы, если бы в их арсенале не было такой мощной способности.

Отдельные силы Внушительности известны в Африке как Уважение, Изгнание, Запах власти, Призыв слуги и Величие.

Серпентис

Наконец, Серпентис всегда оставался уникальным достоянием Дамбалла́-Ведо – и только Дамбалла́-Ведо. Его способности полностью идентичны силам, которыми Последователи Сета владеют по всему миру.

Áбомбве

Хотя некоторые из американских и европейских Сородичей полагают, что Áбомбве служит аналогом Превращения, у этой силы не так много общего с клановой Дисциплиной Гангрел.

Прежде всего, независимо от уровня этой способности, любой вампир, владеющий искусством Áбомбве, добавляет его значение к проверкам на сопротивление безумию. В случае успеха он сдерживает волну разрушительной ярости, голода или страха. Тем не менее, если он набирает всего один или два успеха, до окончания ночи ему придётся вкладывать по одному дополнительному очку крови всякий раз, когда он тратит кровь в каких-либо целях.

Во-вторых, многие силы Абомбве приспособлены для выживания в ночной Африке и могут оказаться не столь полезны за рубежом.

• Звериное единство

Вложив очко крови, Лэйбóн начинает чувствовать близость всех потенциально опасных существ в округе. С игровой точки зрения это значит, что если сравнительно недалеко от него появляется другой вампир, оборотень, призрак, хищный зверь или даже смертный, обладающий Человечностью 1-4, персонаж автоматически узнаёт об этом.

Если он хочет определить конкретное место, в котором находится эта сущность, ему нужно пройти проверку Восприятия + Выживания со сложностью, которая может разниться в зависимости от силы чужого Зверя (или от абстрактной “опасности”, определяемой Рассказчиком).

Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

•• Животная сущность

Вложив очко крови и потратив на обращение к этой Дисциплине целый раунд, вампир отращивает себе новый орган или даже конечность, которой обладает то или иное животное – и именно реальное животное, а не другой монстр или создание из мифологии.

Конкретные игромеханические эффекты определяет Рассказчик. Например, когти могут наносить летальный урон в размере Силы +1 (а также понижать сложность лазанья на -2 пункта). Попытки отрастить что-нибудь экзотическое вроде крыльев или ядовитых гланд могут потребовать от персонажа проверки Выживания + Интеллекта со сложностью 7 или выше.

••• Невидимый отдых

Эта способность полностью аналогична умению Гангрел сливаться с землёй с той важной оговоркой, что она позволяет вампирам сливаться и с камнями, растениями и другими статичными объектами. В сущности, многие Лэйбон предпочитают скрываться в растениях, а не сырой земле.

•••• Дьявольский дар

Вложив два очка крови, вампир существенно изменяет свой облик на более звероподобный. Единственное универсальное правило заключается в том, что сложность любых проверок на сопротивление безумию повышается на единицу,

поскольку вампир открыто приглашает своего Зверя показать миру свою агрессивность.

Другие эффекты зависят от того варианта, к которому вампир прибегает на этот раз.

Руки: До окончания сцены вампир наносит в рукопашном бою аггравированный урон.

Голова: Вампир легко видит в темноте. Если тьма была вызвана сверхъестественными методами, он понижает сложность попыток что-либо в ней разобрать на -2 пункта. Кроме того, он способен плеваться ядом. Последнее требует от него проверки Ловкости + Атлетики со сложностью 7. В случае попадания яд вынуждает противника пройти проверку Выносливости с той же сложностью. Провал означает, что яд парализует ту часть тела, в которую он попал, до окончания сцены.

Спина: На одну полную сцену вампир отращивает четыре паучьих лапки, торчащие из спины. Они позволяют ему автоматически проходить любые проверки лазанья, понижают сложность попыток убежать от преследователей на -2 и, что самое важное, наделяют его двумя дополнительными действиями при атаках ближнего боя (включая захват).

Ноги: Вампир может наносить аггравированный урон пинками, покрывает в десять раз большее расстояние при прыжках и понижает на единицу сложность проверок Ловкости + Атлетики при попытках избежать урона от приземления. Эффект длится сцену.

Горло: Персонаж может запугивать окружающих своим рёвом. Все, кто его слышат, проходят проверку Смелости со сложностью 9 (Рассказчик может понизить сложность до 8 в случае со сверхъестественными персонажами). Провал означает, что до конца сцены жертвы будут получать только половину дайсов при любых проверках, хотя округление и проходит в более выгодную для жертв сторону.

••••• Облик хищника

Окропив себя кровью любого живого существа по своему выбору, вампир обращается к духу этого создания и проходит проверку Харизмы + Оккультизма со сложностью 7. В случае успеха он превращается в это существо до восхода солнца – или до того момента, когда ему самому захочется пресечь этот эффект.

Вампир получает все *естественные* способности этого существа: например, стервятник будет летать, а леопард – покрывать бегом колоссальные расстояния. Тем не менее, попытка окропить себя кровью другого вампира даст персонажу только чужую внешность – без доступа к знаниям и Дисциплинам жертвы.

Позднее вампир сможет попытаться "воспроизвести" облик жертвы, кровью которой он окроплял себя в прошлом. Это предполагает проверку Орун со сложностью 10. Если вампир убил свою жертву для получения её крови, сложность падает на единицу – до минимальной сложности 7 в случае с убийством трёх аналогичных существ.

Впрочем, если вампир хочет превратиться не в “среднестатистическое” животное, а буквально в то, кровью которого он окроплял себя в прошлом,

сложность должна быть равна 10. В обратном случае он превращается просто в типичного сокола, леопарда, смертного и так далее.

Ясновидение

Также известное как "Прорицание", это мистическое дарование На́хлёперов и Осебо (а также редких Мла Вату и Нкулу Зао) работает в Королевстве чёрного дерева несколько иначе, чем в других странах. В первую очередь, Ясновидение отражает связь Лэйбо́н с духами предков. Он не столько развивает у себя новые чувства, сколько обращается за советом к великим умершим. Во-вторых, Ясновидение считается среди Лэйбон достаточно редкой способностью и ассоциируется скорее с шаманскими силами, чем с обострённым восприятием или просветлённым сознанием.

• Бдительность предков

Технически эта способность обостряет все чувства Лэйбо́н точно так же, как Ясновидение обычных вампиров – однако главное отличие заключается в том, что вампир начинает видеть призраков. Успешная проверка Восприятия + Оккультизма со сложностью 9 позволяет вампиру не только услышать (или "почуять") привидение, но и понять, где оно находится.

Кроме того, при желании вампир может пройти проверку Орун со сложностью 6 и отключить по одному обострённому чувству за каждый успех. Хотя это может показаться неочевидным, подобный метод может сослужить Лэйбон добрую службу, если противник попытается ослепить или оглушить его. Многие Акунансе отключают сразу все обострённые чувства, помимо обоняния, что позволяет им преследовать своих врагов без опаски подвергнуться сенсорной перегрузке.

В том случае, если вампир обостряет все чувства и затем слышит исключительно громкие звуки или видит ослепительно яркий свет, он должен пройти проверку Воли со сложностью 4 или выше. В случае провала персонаж утрачивает ясность зрения или слуха до окончания сцены. Полный провал при такой проверке и вовсе обращает на Лэйбон внимание призраков, которым может и не понравиться, что кровосос вмешивается в их дела.

•• Духовные вибрации

Эта способность во многом аналогична умению западных Каинитов воспринимать ауры окружающих существ. Тем не менее, вместо буквального видения чужих аур Лэйбо́н ощущают эмоциональное состояние других существ, в некоторым смысле развивая у себя полностью новое чувство, подобное слуху или осязанию.

Активировать эту силу не нужно: Лэйбон постоянно чувствует, как ощущают себя окружающие, если только намеренно не решает отключить эту силу на одну сцену проверкой Орун со сложностью 6.

Кроме того, он не понимает, к какой сверхъестественной расе относятся встреченные им чудовища. Он просто может почувствовать, что перед ним – нечеловеческое существо, но не более того.

С другой стороны, он всегда может пройти проверку Восприятию + Эмпатии со сложностью 7, чтобы вслушаться в чувства своего собеседника или даже простого прохожего и получить самое общее представление о его мотивах. Даже в случае успеха он узнаёт лишь о самых важных душевных порывах и чувствах своей цели.

Способность воспринимать более тонкие эмоциональные нюансы в Королевстве чёрного дерева неизвестна.

••• Духовные связи

Подобно Спиритическому прикосновению, известному западным Каинитам, эта способность позволяет Лэйбон считывать эмоциональную и оккультную информацию с предметов, биологических элементов и даже отрубленных частей тела. Как правило, изучение такого органа или предмета предполагает проверку Восприятия + подходящей Способности (наподобие Медицины). Сложность может быть практически любой и вполне может достигать 9.

Рассказчик вправе потребовать от игрока целой серии бросков: в этом случае Лэйбон впадает в непродолжительный транс. Это требование отменяется в случае с обладателями 8 и более высокого уровня Орун, поскольку такие вампиры могут считывать информацию с окружающих предметов простым прикосновением: погружаться в транс им попросту незачем.

•••• Озарение предков

Обратившись к помощи предков, вампир вступает в телепатический контакт с другим существом. Фактически эта сила дублирует Телепатию, известную и зарубежным Сородичам, однако в дополнение ко всем эффектам Телепатии Лэйбон также могут попробовать внушить жертве новую мысль.

В этом случае Лэйбон проходят проверку Манипулирования + Обмана со сложностью, равной 10 – Орун или Воля (если жертва не обладает своим Орун). В случае успеха вампир заставляет жертву поверить, что та или иная мысль пришла к ней сама. Провал позволяет жертве понять, что кто-то играет с её сознанием, в то время как полный провал парализует вампира на несколько раундов, точное число которых равно 10 – его Выносливость *и* наносит ему 4 дайса летального урона.

••••• Спиритическое путешествие

Это ещё одна сила, не просто копирующая, но и дополняющая аналогичную способность западных Каинитов. Во время астрального путешествия Лэйбо́н продолжает видеть физический мир. Более того, он может попытаться перейти и в мир духов, известный магам и оборотням под названием Умбра. Последнее требует от вампира нелёгкой проверки Орун со сложностью, равной 10 – Оккультизм.

Что лучше всего, вампир может попытаться захватить с собой собственной тело. Для этого он проходит проверку Сообразительности + Медитации со сложностью, равной его Айе. В случае провала он лишается всех связей с миром духов до окончания сцены (это касается не только возможности совершать астральные путешествия, но и буквально любых контактов с этим загадочным царством). Полный провал телепортирует вампира в опасную часть загробного мира (не Умбры), иногда даже вместе с физическим телом.

Во время подобного странствия вампир не приобретает серебряной нити, соединяющей его с телом. Вместо этого он получает астральный аналог Здоровья, равный его Орун. В случае потери всех очков этого мистического Здоровья он возвращается в тело, получая весь этот урон в виде летальных повреждений.

Попытка телепортироваться в любое знакомое персонажу место (то есть место, в котором он лично побывал в одном из более ранних путешествий – физических или астральных) требует проверки Орун со сложностью 8.

Дур-Ан-Ки

Несмотря на лёгкое сходство Ша́нго с кланом Тремер, уникальная Дисциплина Судей фактически представляет собой аналог колдовства Ассамитов. И да, это неслучайно. У магии этих африканских вампиров – общие корни с чародейством, известным Ассамитам по всему свету.

Технически это означает, что Дур-Ан-Ки открывает Шанго доступ к *любым* вариантам колдовства Ассамитов. Ниже мы приведём только два пути подобного чародейства, однако это не означает, что ваш персонаж не может встать на любую другую колдовскую тропу.

Вне зависимости от своего вида, Дур-Ан-Ки всегда требует от вампира вложения очка крови и проверки Орун со сложностью, равной уровню ритуала +3.

Это важно: В описании некоторых сил присутствуют проверки Воли, а не Орун. Вероятнее всего, это простой недосмотр автора текста – однако возможно, что Рассказчик вправе заменять проверки Орун Волей по собственному усмотрению.

Сглаз

• Унижение

Вампир гарантирует, что в пределах недели его недруг станет жертвой явного социального унижения. Детали определяет Рассказчик.

•• Утрата

В случае успеха вампир заставляет жертву утратить очко Ресурсов или другого подходящего Дополнения наподобие Слуг или Стада. Даже если жертва не обладает ни тем, ни другим, ни третьим, она обязана потерять *хоть что-нибудь*.

Как и в случае с Унижением, эффект проявляется в пределах одной недели.

••• Испытание

Вампир обрекает жертву на трудные, иногда даже смертельно опасные испытания. Испытание может начаться для жертвы в любую ночь с 50% вероятностью. Количество и серьёзность таких испытаний зависит от полученных игроком успехов: например, один успех может столкнуть жертву всего лишь с одним разъярённым смертным, в то время как три успеха – с тремя опасными ситуациями наподобие автоаварий, а пять успехов – с тремя особенно трудными испытаниями, одной из которых обязательно должно быть практически смертоносным (вроде попадания жертвы в плен к оборотням).

•••• Враг

За каждый успех, полученный Ша́нго, жертва либо теряет очко социального Дополнения наподобие Слуг, Союзников, Контактов или Влияния, либо наживает себе настоящего врага, сила которого приблизительно соответствует числу успехов.

••••• Смертоносная речь

За каждые два успеха, полученные Лэйбо́н (с округлением *вверх*) жертва получает по очку аггравированного урона. Источник урона зависит от того, что

именно произносит Шанго в момент проведения ритуала. Например, если он проклянёт автомобильный двигатель, жертву ждёт автоавария или даже взрыв.

Охотничьи ветра

• Обманчивый запах

Вампир полностью лишает себя запаха, что делает попытки выследить его намного, намного труднее. Конкретных игромеханических эффектов у этой способности нет: используйте её творчески. Длительность ритуала не указана.

•• Кожа хамелеона

Персонаж сливается со своим окружением – например, приобретая окрас песка, камня, дерева или морской воды. Заметить его чрезвычайно трудно (проверка Восприятия с любой подходящей сложностью +4). Если вампир пытается изменить цвет своей кожи, пока на него смотрят, он должен пройти проверку Скрытности + Восприятия со сложностью от 6 до 9 в зависимости от того, насколько бдительны окружающие.

Важнейшее условия для использования этой силы заключается в том, что вампир не должен двигаться. Как только он начинает перемещаться, окружающие понимают, что перед ними – живое существо.

Эффект остаётся в силе до окончания сцены.

••• Невыразительный облик

До окончания сцены вампир вызывает у окружающих гипнотическую уверенность в том, что он всегда был здесь. Например, даже прокравшись на военную базу, он может убедить солдат в том, что он – один из них. Его просто никто не замечает.

Учтите, что если вампира засекают при помощи технологических устройств (например, если он активирует датчики движения на запретной территории), у окружающих всё же могут появиться некоторые подозрения.

•••• Экстатическая внешность

По необъяснимым причинам окружающие начинают испытывать лёгкое опьянение, просто глядя на тело вампира. Жертвой этой способности станет всякий, кому не удастся пройти проверку Сообразительности + Бдительности со сложностью 7. Только явные угрозы со стороны персонажа в адрес окружающих вырывают их из приятной дрёмы. В обратном случае эта сила действует по одному часу за каждый успех, полученный при проведении ритуала.

••••• Призрачное тело

Вложив сразу три очка крови вместо одного, вампир становится абсолютно невидим, неслышим и неосязаем. Обратите внимание, что несмотря на название этой силы, он не переходит в мир призраков или духов: просто никто не в курсе, что он вообще находится где-то поблизости.

Прервать этот эффект может лишь сам вампир: как только он вступает в открытое взаимодействие с физическими объектами или существами из плоти и крови, его тело приобретает былую видимость и осязаемость.

Некромантия:
Путь Абомбо

В отличие от некоторых других уникальных способностей африканских Лэйбо́н, Путь Абомбо служит всего лишь необычным Путём Некромантии. Никаких игромеханических изменений с точки зрения применения его сил Путь Абомбо не требует.

• Прикосновение смерти

Пройдя проверку Восприятия + Оккультизма со сложностью 6, некромант определяет, влияли ли призраки на определённый объект или на определённую жертву в последнее время. Один успех позволяет узнать о влиянии призраков только в последнем раунде, два – в последние три раунда, и так до пяти успехов, которые позволяют засекать влияние призраков в пределах целой недели.

•• Обнаружение катене

Вложив очко крови и пройдя проверку Восприятия + Оккультизма со сложностью 7, Лэйбо́н пытается определить, является ли определённый предмет или жертва *катене* – то есть оковами, связывающими призрака с миром людей.

••• Прогулка по могилам

Пройдя проверку Воли со сложностью 8, вампир узнаёт текущий уровень Савана.

•••• Похоронный звон

Всякий раз, когда в пределах одного километра от Лэйбо́н умирает смертный, вампир автоматически это чувствует. Одновременно с этим он понимает, стал ли этот человек призраком.

При желании некромант может вложить очко воли и пройти проверку Восприятия + Оккультизма со сложностью 7. В случае успеха он узнаёт приблизительное направление, в котором ему нужно ступать, чтобы найти свежий труп или даже призрака.

••••• Эфемерная связь

Для использования этой силы вампир должен окропить предмет собственной кровью или, в случае с живыми существами, скормить им несколько капель своего Витэ.

Технически же он тратит по очку Воли и крови, после чего проходит проверку Манипулирования + Оккультизма со сложностью 8 и в случае успеха делает этот предмет (или жертву) оковами для одного призрака, обитающего неподалёку. Эффект остаётся в силе по одной ночи за каждый успех, полученный некромантом.

Изменчивость

Несмотря на связь этой Дисциплины с клановым даром Цимисхов, Изменчивость На́хлёперов носит более дикий, звероподобный характер. Кроме того, другие Лэйбо́н способны возвращать своё тело в первоначальный вид, если их показатель Орун равен Орун самого На́хлёпера – или превышает его. В этом случае "исцеление" каждой конечности проходит по тем же правилам, что и избавление от одного очка аггравированного урона.

Примечательно, что Изменчивость не считается по-настоящему уникальным даром На́хлёперов: каждый Лэйбон, попробовавший крови такого вампира, может сам освоить эту Дисциплину вплоть до её пятого уровня. Другое дело, что многих Лэйбон пугает сама мысль о том, что они "заразятся" проклятой кровью Нахлёперов и мутируют во что-нибудь тошнотворное и бесчеловечное.

• Поцелуй хамелеона

Эта способность полностью аналогична Текучему облику простых Цимисхов с той оговоркой, что сложность имитации чужой внешности повышается до 10 (вместо 8).

•• Искажение смертного лика

Вторая способность На́хлёперов также дублирует Изменение плоти Цимисхов, но уже с двумя дополнениями. Прежде всего, сложность повышается до 9 (или 10 при имитации внешности конкретного человека). Кроме того, вампиру не обязательно касаться жертвы: достаточно, чтобы она находилась в пределах нескольких метров (ориентируйтесь на 20 футов). Если он всё же касается своей жертвы, сложность проверки падает на -1.

••• Обрывки плоти

Эта способность дублирует все эффекты Изменения скелета, повышая сложность до 10.

•••• Асанбонсам

Эта сила полностью аналогична Жуткому облику Цимисхов без каких-либо изменений.

••••• Управление внутренностями

Самая грозная сила На́хлёперов позволяет им изменять работу внутренних органов своих жертв по собственному усмотрению. Не существует никаких точных перечней тех возможностей, которыми могут воспользоваться Нахлёперы (или игроки) – использовать эту силу можно буквально любым интересующим вас способом.

В отличие от других сил Изменчивости, Управление внутренностями можно активировать только при касании. Сложность изменения большинства органов равна 7, хотя в случае с мозгом и некоторыми другими сверхважными органами она может повыситься до 9.

Трёх успехов достаточно, чтобы атрофировать орган целиком (в частности, убив человека на месте). При воздействии на мозг три успеха позволяют вызвать у жертвы психическое отклонение.

При желании На́хлёпер может использовать эту силу на самом себе – например, для того чтобы спрятать сердце в другой части тела или окружить его костяным щитом. Сложность таких проверок равна 9 или 10 в зависимости от задумки игрока.

Африканское колдовство

Далеко не все таинственные силы, известные Тёмному континенту, сводятся к Дисциплинам Сородичей. В сущности, в Африке хватает людей, владеющих на удивление мощными сверхъестественными способностями, но при этом никак не связанными с ночным миром Лэйбо́н.

Ниже описаны только несколько общих примеров, демонстрирующих, какими силами могут обладать обитатели Тёмного континента. И обратите внимание, что в предыдущем предложении мы не написали “смертные”. Этими силами могут владеть и вампиры, и медиумы, и шаманы, и многие другие неординарные люди. В сущности, только Рассказчик вправе решить, что определённая раса существ лишена доступа к этим силам.

И ещё раз: ниже вас ждут лишь несколько самых простых примеров. Мыслите творчески и не бойтесь изобретать новые силы.

Иньенга и Сангома

Как правило, персонажи, владеющие африканской “народной магией”, играют в своей культуре одну из двух ключевых ролей: Иньенги или Сангомы. Иньенгой называется знахарь, лечащий тело и плоть больных родственников и соседей. Сангома же сосредотачивается на исцелении разума и души.

Обратите внимание, что ни тот, ни другой не считают свои способности сверхъестественными: для подобных знахарей африканская магия всегда оставалась частью природы. Подобно тому, как на западе принято искать корень психических отклонений в душевных травмах, полученных в детстве или на протяжении всей жизни, в Африке корень этих проблем ищут в слабой связи больного с духами своих предков. Иногда верно и обратное: порой Сангома приходит к выводу, что человек заболел именно потому, что привлёк к себе внимание духов, но вместо оказания помощи те обрушили на его голову страшные проклятия.

Последняя важная оговорка заключается в том, что Иньенга и Сангома представляют собой лишь два разных названия знахарей с лёгким разграничением их роли. Никто не мешает Иньенге время от времени заниматься излечением разума и души, вступая на территорию Сангомы – и наоборот. Выражаясь ещё прямолинейнее, речь идёт не о двух мистических "фракциях", между которыми игрок должен сделать выбор, а о двух разных названиях одного и того же архетипа: народного целителя.

Цена

Возможно, некоторых читателей удивит то, что владение африканской народной магией не требует от персонажей никаких вложений. Тем не менее, спешим заверить, что в этом нет никакой ошибки. Способности Иньенги и Сангомы даже во многих племенах *настоящей,* реальной Африки считают совершенно нормальными. В Мире Тьмы же такие силы только подчёркивают колорит Тёмного континента. Едва ли во всём Королевстве чёрного дерева найдётся много людей, которые *удивятся* наличию колдовских способностей у Сангомы или Иньенги.

В сущности, мало кто в Африке вообще считает такие силы “оккультными” или “колдовскими”. Для большинства африканцев – во всяком случае, в Мире Тьмы –

силы этих народных лекарей так же естественны, как способность западных медиков трансплантировать органы. Это может быть сложно, однако в этом нет ничего сверхъестественного.

Вместе с тем, постарайтесь изобразить лекарей редкими и уважаемыми фигурами, особенно если речь идёт о более авторитетных Сангомах (ибо умение исцелять душу в Африке ценится выше способности лечить тело). Если вся ваша котерия будет состоять из Лэйбо́н, которые одновременно являются и Сангомами или Иньенгами, вы потеряете львиную долю шаманской эстетики, которой наделяют историю эти редкие лекари.

Достоинство и Недостаток Сангомы

Несмотря на предельное сходство обеих ролей, Сангома всё же считается несколько более важной фигурой в своём сообществе, чем Иньенга. В конце концов, любой может прожить хоть всю жизнь с травмой или болезнью – однако не каждый захочет мириться со своим сумасшествием или гневом духов.

По этой причине Сангома получают доступ к одному характерному Достоинству и ещё одному уникальному Недостатку. Обратите внимание, что эти характеристики не обязательно приписывать каждому Сангоме. Персонаж просто *может* их приобрести – если этого хочет игрок.

Эмпатическая связь
(Сверхъестественное Достоинство • уровня)

Ещё до начала лечения Сангома может попросить духов открыть ему тайну чужого заболевания. Если Рассказчик не против, то в течение непродолжительного времени Сангома начинает страдать от тех же недугов, которые отравляют жизнь и его пациенту. Это позволяет ему лучше понять, как чувствует себя больной – а подобное понимание сокращает сложность проверок Медицины на единицу.

Калечащий дух
(Физический Недостаток •••• уровня)

Когда персонаж только становился на путь Сангомы, в него вселился зловредный дух, решивший навсегда испортить ему жизнь. С тех самых пор персонаж может передвигаться лишь с четвертью своей обычной скорости и принципиально не способен бежать. Со стороны может показаться, что он перенёс инфаркт или получил серьёзную травму.

Ритуалы народной магии

Амулет от болезней

Вложив очко Воли и пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма со сложностью 7, персонаж создаёт амулет из змеиного клыка, тонкой древесной веточки и жабьей кожи. В случае успеха он гарантирует, что амулет будет предоставлять владельцу +2 дайса к сопротивлению любым ядам или болезням – в том числе сверхъестественным.

Ловушка для ночного скитальца

Ритуалист берёт в руки *керри* – дубинку с крупным набалдашником на конце, которой африканцы часто гоняют диких животных – и чертит несколько символов на песке или на полу. Если в ближайшее время на эти символы наступит вампир, Лэйбо́н или даже Гуй-дзин (Восточный Сородич), чары заставят его немедленно замереть на месте.

Для успешного проведения ритуала персонажу нужно пройти проверку Манипулирования + Загадок со сложностью 8 и вложить одно очко Воли. Пойманные вампир не способен сдвинуться с места, пока не получит хотя бы очко урона или пока до рассвета не останется один час. В последнем случае он проходит проверку Сообразительности + Оккультизма со сложностью 8. Провал означает, что он всё так же не может двигаться: сойти с места он сможет только с первыми же мгновениями рассвета.

Целебное благословение

Используя травы, заговорённую воду или другие ритуальные ингредиенты, персонаж может исцелить практически любые заболевания или даже раны. Каждый успех, полученный им при проверке Интеллекта + Оккультизма со сложностью 6, восстанавливает по очку Здоровья или Атрибута, потерянного в результате каких-либо травм.

Оберег от злых духов

Ритуалист разбрасывает вокруг своего дома или по другой важной для него территории всевозможные колдовские ингредиенты. Затем он проходит проверку Харизмы + Загадок со сложностью 8. Каждый полученный им успех будет наносить духам и другим сверхъестественным существам (включая вампиров) по очку аггравированного урона всякий раз, когда они будут пытаться проникнуть внутрь заговорённого круга.

Ускоренное лечение

Этот ритуал подобен Целебному благословению, описанному двумя абзацами выше. Тем не менее, вместо прямого восстановления Здоровья он просто ускоряет естественное заживление ран. Если ритуалист успешно проходит проверку Манипулирования + Интуиции со сложностью 6 и вкладывает очко Воли, пациент начинает избавляться от одного очка тупого урона в минуту, очка летального – в час и очка аггравированного – за каждые двенадцать часов.

Проклятие жабьей кожи

Вложив очко Воли и пройдя проверку Харизмы + Загадок со сложностью 8, ритуалист проклинает жертву, придавая её коже предельное сходство со шкуркой жабы. На ближайшие 48 часов жертва полностью теряет доступ к Социальным характеристикам, а её физические проверки используют только половину запаса дайсов.

Сверхъестественные жертвы могут сопротивляться этому ритуалу проверкой Выносливости + Выживания со сложностью 8.

Воплощение мести

Этот уникальный ритуал широко известен в легендах по всему Тёмному континенту, однако мало кто из Сангома знает, как его провести. Более того, далеко не каждый Сангома вообще решится к нему прибегнуть.

Для проведения ритуала Сангома (который может быть не только человеком, но и вампиром, оборотнем или другим мистическим существом) вкладывает очко Воли и проходит проверку Выносливости + Оккультизма со сложностью 9. В случае успеха он навсегда принимает обличье животного вместе со всеми его уникальными качествами.

Отменить эффект ритуала невозможно: лишь на один час в сутки (обычно с полуночи до часу ночи) Сангома будет возвращать себе свой естественный облик.

Несмотря на многие преимущества, которыми может наделить персонажа тело животного, в нём он неспособен прибегать к другим ритуалам, Дисциплинам или иным мистическим силам.

По очевидным причинам этот ритуал лучше работает в случае с персонажами Рассказчика, чем в случае с протагонистами.

Игра на струнах сердца

Ритуалист берёт несколько капель слюны и крови предполагаемой жертвы. Затем он смешивает эти элементы с толчёным кошачьим сердцем и проходит проверку Интеллекта + Гербализма со сложностью 7. Если жертва выпивает получившуюся микстуру, в ближайшие три дня она испытывает чувство искреннего восторга и даже любви по отношению к индивиду, выбранному ритуалистом.

За каждый успех, полученный ритуалистом, сложность социальных проверок жертвы в отношении одного конкретного индивида повышается на единицу. Спустя три дня эти чувства сменяются ненавистью или отвращением, если только жертва не делает новый глоток микстуры.

Незамутнённый взгляд

Иньенга смешивает различные травы и сушёные части тела животных в микстуру, которую затем можно втереть в глаза ослепшего человека. Пройдя проверку Манипулирования + Интуиции со сложностью 6, Иньенга наносит пациенту два очка летального урона, однако почти моментально восстанавливает ему зрение.

Безопасное ожидание

Ритуалист смешивает кровь нескольких человек (обычно включая себя) с кровью коровы. Если затем и сама корова, и все окружающие сделают по глотку такой смешанной крови, а ритуалист успешно пройдёт проверку Интеллекта + Оккультизма со сложностью 8, в течение этой ночи вампиры не будут видеть по пять человек за каждый успех. Одновременно с этим корова начинает казаться им человеком, и чаще всего одураченные Лэйбо́н нападают именно на корову, полагая, что они пьют кровь полноценного смертного.

Пробуждение от долгого сна

Во многих племенах Тёмного континента кому и аналогичные недуги считаются отнюдь не болезненными состояниями. В них принято видеть результат вторжения духов. Если Сангома потратит три дня на то, чтобы просидеть рядом с жертвой в общении с миром духов, у него появится возможность вложить очко Воли и пройти проверку Харизмы + Загадок со сложностью 6.

Набрав три успеха – не меньше! – Сангома начинает различать контур духа, вторгнувшегося в тело смертного и парящего над его головой. Теоретически он может договориться с духом, убедив его оставить жертву в покое, однако куда вероятнее, что ему придётся вложить ещё одно очко Воли, чтобы приобрести возможность физически взаимодействовать с духами.

Заговорённое оружие

Пройдя проверку Интеллекта + Оккультизма со сложностью 7, ритуалист может вложить по очку Воли за каждое оружие, которое он хочет заговорить. В случае успеха оружие либо добавляет по +3 дайса к проверкам атаки, либо сокращает любые боевые проверки на -2 единицы.

Артефакты

Ниже приведено только по одному примеру артефактов на каждый уровень соответствующего Дополнения. Не стоит и говорить, что вы вправе создавать новые артефакты в *любых* количествах.

Шарик-невидимка (•)

Считается, будто эти шарики изобрели в Конго, хотя никто никогда не находит доказательств этого слуха. Как бы то ни было, если человек или вампир положит этот глиняный шарик под язык, он перестанет оставлять следы, отпечатки пальцев и другие элементы, по которым его можно было бы выследить. Трудность преследования такого индивида повышается на +2.

Некоторые Лэйбон предпочитают проглатывать шарик вместо того, чтобы просто держать его во рту.

Королевская кожа (••)

Это название может ввести в заблуждение, поскольку артефакт представляет собой шкуру *животного.* Другое дело, что благодаря проклятым чарам На́хлёперов эта шкура наделяет владельца поистине королевской способностью принимать облик того животного, с которого некогда и сняли шкуру – включая львов, крокодилов и других грозных хищников.

Животные, принадлежащие к тому же виду, к которому в образе зверя принадлежит персонаж, считают его альфа-самцом и следуют за ним по пятам.

Кровавый щит (•••)

Воины Осебо впервые использовали эти гибкие щиты в восемнадцатом веке, когда им пришлось столкнуться с вторжением белых колонизаторов и Сородичей, пришедших вместе с ними.

Каждый щит состоит из продолговатой рамки, иногда даже из кости, покрытой кровью чужеземных гулей. Щит добавляет два дайса к проверкам поглощения урона, имеет рейтинг брони 4 и налагает -1 штраф на все действия, которые теоретически может усложнить наличие щита.

Но что важнее всего, как только на щит попадает кровь Лэйбон или Сородича, артефакт начинает жаждать крови этого клана или Наследия. В пределах каждой ночи он может желать крови только одного типа вампиров (например, На́хлёперов *или* Носферату, но не обоих одновременно).

Как только член подобной фракции касается щита (например, закрываясь рукой от атаки), щит впивается в его кожу и начинает высасывать кровь. Только пройдя проверку Выносливости со сложностью 6 и набрав три успеха, вампир сохраняет все очки своего Витэ. В обратном случае он теряет по очку крови за каждый успех, недостающий до трёх (то есть максимум три очка при нуле успехов).

Маска Кдувы (••••)

Эта огромная тканая маска, созданная одним магаджи из числа Зи Дунду в качестве символа передачи своей власти собственному потомству, наводит ужас на смертных и вызывает странное воодушевление у Лэйбо́н. Маска напоминает широкий рот кричащего военачальника с огромными, выпученными глазами. При

ношении маска наделяет персонажа +2 дайсами при попытках Запугивания и Лидерства.

Каждый раз, когда персонаж прибегает к этому бонусу, маска заставляет любые легковозгораемые материалы в пределах трёх метров воспламениться. Смертным это наносит по очку летального урона.

Артефакт также вычитает по два успеха из всех сверхъестественных попыток узнать, кто находится под маской.

Клятвенный меч (•••••)

Взяв подобный меч в руки, вампир должен громко объявить о своём намерении убить определённого индивида. Затем вампир либо втыкает меч в землю, либо, если в этот момент идёт дождь, вскидывает его к небу.

Если жертва находится в зоне действия того же дождя или стоит на земле (или хотя бы полу первого этажа), она получает урон от удара, как если бы владелец меча стоял рядом.

Меч наносит аггравированный урон в размере Силы владельца + 3, игнорируя любые физические преграды, не считая Стойкости. Использовать меч против одной жертвы можно всего лишь раз.

Глава четвёртая: Повествование

О, история, история... позволь истории раскрываться плавно.
Пусть сама приходит тебе на ум.
Маалам Шайхуа, "Фольклор хауса"

Создание интригующего сюжета для **Королевства чёрного дерева** нисколько не отличается от создания интересной истории для **Vampire: the Masquerade**. Помните: вам не обязательно досконально изучить географию и культуру Африки для того, чтобы вызвать у игроков впечатление, будто они побывали в этом далёком краю. Подобно туристам, вы можете увидеть лишь малую часть Королевства чёрного дерева, но остаться в восторге даже от этой крохотной толики африканской культуры.

Ничего страшного, если вы не помните столицу Кении (на случай, если вы заинтересовались, это Найроби). Куда важнее, чтобы вы умели рассказывать увлекательные истории.

Так как это сделать?

Имена

Это может показаться неочевидным, однако первая же проблема, которая может заставить игроков разувериться в аутентичности вашей истории, заключается в неспособности большинства ведущих сходу придумать десяток африканских имён.

Всё нормально. От этой проблемы страдаем мы сами. Тем не менее, мы настоятельно рекомендуем вам заготовить побольше африканских имён заранее. Не торопитесь связывать каждое имя с определённым персонажем: просто держите по несколько мужских и женских имён в запасе.

Когда вы поймёте, что игрокам не грозит столкнуться с бушменом Бобом, шаманом Фрэнком и таксисткой Кэти, знайте, что первая большая проблема уже осталась позади.

Сила пословиц

В культуре, в которой люди растут на сказаниях и легендах, магия считается фактом повседневной жизни, а возраст приравнивается к мудрости, сам язык обладает колдовской силой. Пословицы и поговорки имеют огромное значение для африканцев, поскольку считается, что в них содержатся древние и великие истины, доставшиеся современным народам от их давних предков.

Ниже приводятся всего несколько примеров африканских пословиц с культурными или региональными источниками. Конечно, мы выбрали те, которые обладают выраженным вампирическим характером. Но если вы сами не лишены таланта рассказчика, можете создавать собственные пословицы и озвучивать их от лица Лэйбо́н или даже смертных. И не удивляйтесь, когда игроки начнут повторять их за вами!

Смерть подобна халату, который в назначенный час примеряет каждый.
– Мандинго

Никто не станет смеяться над человеком в огне, если тот вбежит в его дом.

– Найроби

Путешествие – это обучение.

– Шона

Если тебя ненавидят люди, это не значит, что тебя ненавидит Бог.

– Кикуйю

Дождь, посланный Богом, падает даже на ведьму.

– Фипа

Того, кто слишком долго пренебрегает голодом, ожидает смерть.

– Луя

Молодые не могут научить старым традициям.

– Йоруба

Дети ненавидят тех, кто отдаёт им всё до последнего.

– Волоф

Огонь норовит опалить того, кто его разжигает.

– Луя

Гиена не чует своего запаха.

– Календжин

Лев живёт в одном лесу с антилопой, но не нападает, пока та не повзрослеет.

– Гана

Преступник вредит сам себе.

– Тсвана

Если глупец прикинется шаманом и попытается вызвать дождь, облака выдадут его обман.

– Луганда

Если соединить достаточно паутин, они смогут удержать льва.

– Эфиопия

Кожа леопарда прекрасна, но его сердце зло.

– Балуба

Смерть старого человека подобна пожару в библиотеке.

– Кот-д'Ивуар

Если тигр сидит, не думайте, что это из уважения.

– Нилоти

Владелец собаки не подчиняется своей собаке.

– Пигмеи

Тема и атмосфера

Вы, без сомнений, заметили, что любая книга для **Vampire: the Masquerade** щеголяет своим набором атмосферных элементов и тем.

Первый же тематический набор, присущий большинству африканских стран, можно озаглавить простым выражением “Третий мир”. Огромная часть африканского континента находится за чертой бедности, не знакомой большинству европейцев и американцев. В Африке хватает городов, в которых роскошью считается даже *чистая вода*. Многие африканцы рады, когда им удаётся поесть хотя бы раз в день. Политики и бизнесмены ещё иногда получают современные офисы или даже красивые частные дома, однако вокруг них тянутся километры грязных грунтовых дорог, по которым идут на свою незавидную работу люди “поменьше”.

За тысячи лет, прошедших с изобретения колеса, в Африке изменилось не столь уж многое. За пределами нищих, маленьких городов и посёлков живут целые племена коренных африканцев, которые пасут скот и спят в шалашах. Некоторые из них вообще не в курсе, какой сейчас год и что происходит в мире – или хотя бы в нескольких километрах от них.

Конечно, не стоит думать, будто вся Африка выглядит так. Существуют города, в которых присутствует большинство, если даже не все атрибуты цивилизации. Тем не менее, для Рассказчика жизненно важно помнить о нищете и голоде при проведении ролевых игр по Миру Тьмы. Вы не можете просто взять историю, созданную для игры по Лондону или Нью-Йорку, и переименовать город в Кейптаун. Разрушительная бедность должна ощущаться повсюду – и да, это напрямую касается тайного мира Лэйбо́н.

Обращение никогда не было в Королевстве чёрного дерева способом избавления от нищеты. Как и большинство смертных, практически все Лэйбон живут на самой границе бедности или (как в случае с Акунансе, Нахлёперами и Киньони) попросту ничего не имеют. Многим приходится каждую ночь искать укрытие от солнца, хотя, само собой, они помнят десятки удобных точек по всему городу. Новичкам часто приходится просить убежища у Гурухов, Шанго и Зи Дунду.

И к слову о правителях: в Королевстве чёрного дерева они часто воплощают собой архетип разнузданных богачей, которые упиваются роскошью и излишествами, демонстрируя окружающим наличие средств и сокровищ, о которых другие Лэйбон в прямом смысле слова не могут даже мечтать. Само собой, хватает и Гурухов, живущих столь же бедно, что и их подопечные.

Технологии

А это подводит нас к ещё одной важной проблеме Африки: элементы технологического прогресса, которые большинство из нас считает естественной частью повседневной жизни, гораздо менее распространены (или даже полностью недоступны) во многих областях Африки. Нет, не поймите неправильно: Сеттит из Аддис-Абебы может иметь доступ и к компьютеру, и даже к мобильному телефону, однако Акунансе, скитающийся по крошечным деревням в захолустье Анголы, может даже не представлять, как следует жать на кнопки.

Даже в крупных городах по улицам ездят старые, ненадёжные автомобили, а о дорогах с твёрдым покрытием во многих регионах Тёмного континента можно только мечтать.

Болезни

И конечно же, мы не можем не поговорить о болезнях. От банальной простуды, которая в отсутствие даже простейших лекарств может унести десятки человеческих жизней, до Эболы, на проявления которой просто *жутко* смотреть – болезни считаются в Африке даже не частыми гостями, а настоящими завсегдатаями. В каждой деревне найдётся человек, пострадавший от страшной болезни или потерявший из-за неё значительную часть семьи.

СПИД всегда оставался одной из главных проблем континента, а в некоторых городах его распространённость достигает около 50%. В таких местах люди могут даже считать СПИД естественной частью жизни.

Что до Лэйбо́н, то они страдают от африканских болезней едва ли не в той же степени, что и нормальные люди. Они практически неуязвимы к самим болезням, однако их связь с человеческим обществом означает, что они испытывают нестерпимые угрызения совести всякий раз, когда переносят СПИД или Эболу от одного человека к другому. Что ещё хуже, став разносчиком целого букета заболеваний, вампир рискует и вовсе остаться в своей деревне *один*.

Семейные узы

И наоборот, если говорить о более позитивных сторонах жизни Лэйбо́н, то им свойственны многие блага, которые абсолютно немыслимы в мире американских и европейских Сородичей. Там, где Сородичи постоянно враждуют друг с другом и избегают открытых контактов со смертными, Лэйбо́н поддерживают сравнительно дружеские связи друг с другом и время от времени открывают смертным тайну своего существования.

Даже вышеописанные переживания Лэйбон по поводу распространения заболеваний наглядно показывают, что Лэйбон волнует, ради чего или даже кого они живут. Их интересует не только личное счастье, но и благополучие всего своего коллектива – в особенности своих родственников и потомков.

Конечно, не стоит переборщить с повторением тёплых слов о единстве и дружелюбии африканских вампиров. Лэйбо́н могут любить членов своего домена, но недолюбливать чужаков – особенно подозрительных Акунансе, звероподобных На́хлёперов и коварных Киньони. Во многих доменах идёт вековая вражда между Гурухами и Зи Дунду или даже Последователями Сета и Вентру.

Враждовать могут и просто несколько Лэйбон, желающих заслужить благосклонность придирчивого Гуруха. Это может касаться и игроков напрямую: если один из них станет пользоваться популярностью у магаджи, в то время как к остальным правитель останется холоден и безразличен, игроки могут вступить во внутреннее соперничество за милость магаджи.

Отсутствие сект

Возможно, самым неординарным фактом, касающимся Королевства чёрного дерева, для большинства Рассказчиков станет отсутствие крупных сект на всей

территории Тёмного континента. Не только Рассказчиков, но и самих игроков может попросту дезориентировать невозможность подразделить Наследия африканских вампиров на фракции и организации.

Позвольте нам на мгновение сделать шаг назад и вернуться к знакомым принципам **Vampire: the Masquerade**. Если давать упрощённые определения, то Камарилья создана для игроков, желающих поддерживать сравнительно человеческий образ протагонистов, Шабаш – для разнузданного веселья без малейших намёков на чувство ответственности и так далее. Ещё раз: это упрощённый взгляд на глобальные секты. Мы не пытаемся раскрыть сейчас образ каждой из них. Это просто базовый принцип.

Но если вы попытаетесь использовать тот же подход в случае с африканскими Лэйбон, вы обнаружите, что он банально перестаёт работать. Зи Дунду не управляют зловещими культами и не подчиняют себе Нахлёперов или Киньони. Гурухи не посылают Шанго в соседние домены, с тем чтобы навести в них порядок.

Конечно, Гурухи чаще всего становятся магаджи в тех доменах, в которых всё ещё бытуют вековые устои и нравы, а Зи Дунду созданы для более "революционных" доменов, однако и эти Наследия нельзя уподобить Камарилье, Шабашу или Анархам.

Попробуйте свыкнуться с отсутствием сект как можно скорее. Не пытайтесь вернуть их в игру. Используйте сильную сторону эту внутриигровой свободы и посмотрите, как может выглядеть домен, в котором вампиры сами определяют свой образ жизни, не полагаясь на принципы своей "секты".

Если вы просто вернёте в игру Камарилью и Шабаш, дав им забавные новые имена, игроки заметят это уже через несколько минут после старта. Не бойтесь отсутствия сект. Откройтесь новым возможностям!

Маскарад

Ещё одним важным отличием африканских доменов от мира западных Каинитов всегда оставалось отношение к тайной жизни. Конечно, Лэйбо́н стараются не кричать о своём нечеловеческом происхождении на каждом углу, однако многие из них нормально относятся к тем из своих знакомых, кто открывает смертным тайну своего существования.

Отчасти это вызвано тем, что Африка никогда не переживала охоты на ведьм и огней инквизиции. Лэйбо́н не имели сомнительной чести лично увидеть, как целая религия поднимается на войну с их расой.

Кроме того, во многих областях Африки от людей просто не нужно *скрывать* факт о существовании вампиров, поскольку они всегда в них верили. В Центральной и Южной Африке хватает племён, в которых людей с детства учат бояться кровососущих духов. Но что важнее всего, их учат обходиться с ними почтительно и осторожно, поскольку такие духи не только опасны, но и полезны. Даже в худшем случае к ним относятся как к необычному варианту диких животных – однако *не* как к живому осквернению мира или плевку в лицо самого Творца.

И наконец, около двух третей Африки живёт в условиях, в которых новости распространяются не только медленно, но и в пределах весьма ограниченной

географической территории. Даже если Лэйбо́н нападёт на смертного на глазах у целого племени, вероятнее всего, об этом не узнают даже соседние племена, не говоря о потенциальных врагах вампиров из крупных городов. Даже в более развитых регионах Африки далеко не всё население располагает мобильными телефонами с камерой, и ещё меньшая часть населения готова смотреть выложенные ролики по телевизору или на Ютюбе.

Сказав всё это, отметим и обратную сторону африканского Маскарада: многие смертные убеждены в том, что вампиры (или “духи предков”) должны подчиняться определённым правилам. Если дух предков начнёт вести себя слишком нагло, об этом могут и не узнать в других деревнях – однако достаточно и того, что местное племя объединится для устранения грозного духа, утратившего чистоту мышления.

Вера

Строго говоря, для большинства игроков не так важно, во что верит смертное население Африки. Важно определить другое: во что верят сами Лэйбо́н. Если западные вампиры привыкли считать себя потомками Каина, то Лэйбон могут придерживаться десятков различных взглядов на своё происхождение даже в пределах одного домена.

Конечно, у них существует предание о гордеце Кагне, и многие из них уже успели заметить сходство между именами мифических прародителей собственной расы и западных Сородичей – однако легенда о Кагне сама по себе практически ничего не объясняет.

Зачем существуют вампиры? Почему они вынуждены избегать солнца? В чём их задача?

Одни Лэйбо́н считают себя избранниками богов. Другие могут считать богами самих себя. В большинстве племён, которые мы привыкли называть "нецивилизованными", Лэйбон считают себя духами предков и видят свою задачу в поддержании своего рода. Лэйбо́н могут видеть в себе изгнанников, проклятых местным божеством, христианским Богом или Аллахом.

Наконец, огромное количество Лэйбо́н продолжают придерживаться народных суеверий вне зависимости от своей религии. Например, даже те, кто считает себя атеистом или мусульманином, могут считать Зи Дунду ожившими мертвецами, поскольку у них нет тени. При этом самих себя они могут считать совершенно другими созданиями (как правило, духами предков), однако определённо *не* мертвецами, восставшими из могил.

Конфликт и драма

Строго говоря, **Королевство чёрного дерева** предлагает игрокам и Рассказчикам тот же набор драматических элементов, что и оригинальная **Vampire**. Лэйбо́н пытаются оставаться людьми в условиях, в которых серьёзным нравственным испытаниям подвергся бы и обычный сметный – не говоря о кровососущем чудовище.

Тем не менее, как и в случае с **Vampire**, мы настоятельно рекомендуем отталкиваться при построении драматического конфликта от настроения самих игроков. Далеко не всем хочется видеть страдания своего героя, а некоторые игроки и вовсе приходят на игру ради увеселения и расслабления, а не вдумчивого погружения в тёмные уголки человеческой психики.

Иными словами, хотя далее мы сосредоточимся на рассмотрении интересных вариантов драматического конфликта, не следует полагать, что эти сюжетные элементы должны встречаться в любой истории. Вполне вероятно, что в большинстве игр по **Королевству чёрного дерева** вам не понадобится изображать конфликт в столь подробных чертах.

Семейный конфликт

Как уже неоднократно говорилось на протяжении этой книги, вампиры Африки видят в себе живое (или *не совсем* живое) продолжение своей человеческой семьи. На каждого Лэйбо́н, действующего в собственных интересах, приходится хотя бы по одному, жертвующему собственными интересами ради семьи. Хватает и тех, кто считает своей "семьёй" все местные племена или даже всю Африку.

Одни из самых тяжёлых конфликтов, с такой точки зрения, должны строиться на внутренних противоречиях между интересами разных частей семьи в дополнение к интересам самого Лэйбо́н. На чьей стороне окажется персонаж? Захочет ли он пожертвовать счастьем одного члена семьи ради всех остальных? Позволит ли он себе пренебречь интересами семьи, чтобы один-единственный раз добиться чего-нибудь для себя самого?

Долг против желаний

Рука об руку с темой семейных обязательств идёт и конфликт личного долга против желаний индивида. Когда Лэйбо́н Обращает смертного, он ожидает от того следования определённым принципам и исполнения своих приказов. Но что если молодой Лэйбон хочет чего-то иного? Что если он не заинтересован в служении Гурухам, не находит определённые Устои справедливыми или просто не любит собственного создателя?

Религиозный конфликт

Игроки, заинтересованные в серьёзных или хотя бы фантастико-мифологических аспектах религии, могут получить удовольствие от решения религиозных конфликтов, сопутствующих ночной жизни Лэйбо́н. Конфликты между христианами и мусульманами, монотеистами и язычниками, последователями оригинальных верований и новых учений – всё это хорошо знакомо Лэйбон практически в каждом географическом регионе Африки.

Например, что будет, если арабские или европейские проповедники начнут убеждать смертных родственников вампира в том, что Лэйбо́н – не милостивые духи предков, а твари, проклятые Творцом за прижизненные грехи? Что если в это учение начнут верить другие Лэйбо́н? Что если изменения в вере смертного населения начнут менять и облик мира духов, с которыми некоторые из Лэйбо́н общались *веками*?

Прогресс против стазиса

Несмотря на формулировку этого драматического конфликта, подумайте, что означает для африканских народов поддержание своих традиций. Само собой, приверженность древним устоям существенно замедляет технологическое развитие Тёмного континента, однако, в глазах двух третей африканского населения, появление денег и технологий заставляет людей конкурировать, делает их несчастными и подталкивает к совершению преступлений.

Они смотрят на суетливый мир американцев и европейцев и задаются вопросом, хотят ли они жить с таким же достатком материальных благ, но без чувства любви к своим предкам, соседям и религиозным праздникам. Африка может быть бедна, но – до тех пор, пока мы говорим о сравнительно цивилизованных племенах – она сплочена и едина. Традиции и любовь друг к другу не просто облегчают жизнь местных народов – они делают их вполне счастливыми. Некоторые африканцы открыто отказываются использовать сотовые телефоны и прочие элементы западной культуры просто потому, что для них они символизируют зарубежную деградацию и коррупцию.

В случае с Лэйбон этот конфликт созвучен западному конфликту между молодым и старым поколением Каинитов. Молодые Лэйбон часто готовы пожертвовать частью народных традиций ради принятия европейских и американских благ, в то время как более старые обитатели ночных доменов ненавидят саму мысль об усвоении зарубежных устоев.

В какой-то степени этот же конфликт выливается и в противостояние двух культурных противоположностей из мира Лэйбо́н: Гурухов и Зи Дунду. Первые считают, что счастье Лэйбон (и их смертных семей) зависит только от поддержания древних традиций, в то время как Зи Дунду чаще всего окружают себя помощниками (из числа смертных, Лэйбон и гулей), желающими использовать западные технологии или обрести скорее богатство, чем абстрактное “духовное благополучие”.

Наследие против Наследия

Повторим ещё раз: Королевству чёрного дерева неизвестны глобальные войны, аналогичные вековому конфликту Шабаша и Камарильи или даже менее явной войне Анархов и консервативного мира традиционалистов.

Вместе с тем, каждое Наследие африканских вампиров часто выступает на местной политической арене со своими целями, что не может не приводить к локальным (а иногда и междудоменным) войнам Лэйбо́н.

Самым открытым из подобных конфликтов всегда оставалось политическое соперничество Зи Дунду (считающих, что они готовы привести Африку к процветанию благодаря личным заслугам и качествам) и Гурухов (старающихся

придерживаться древних принципов чести и благородства и практически никогда не стремящихся к переменам).

В этом конфликте нередко замешаны и Киньони, которые часто готовы выполнять любые поручения за солидную плату, Осебо, которым время от времени просто нужно выпустить пар, Шанго, которые никогда не против вкусить чужой крови, На́хлёперы, звериную логику которых бывает достаточно трудно понять, и члены других Наследий, включая даже малоизвестных Мла Вату и Нкулу Зао.

Наследие против традиций

Бывает и так, что Наследие – даже будучи *частью* коллектива Лэйбо́н – вступает конфликт с традициями остальных вампиров. Опять же, самый яркий пример подают здесь Зи Дунду, которые не согласны признавать Гурухов правителями только потому, что так решили их предки.

Однако Зи Дунду не одиноки в таких конфликтах. Возможно, место магаджи занял отнюдь не Гурух, а менее достойный Лэйбон – и Гурухи хотят вернуть себе власть. Возможно, сравнительно человечный Нахлёпер узнаёт, что прошлой ночью магаджи объявил всё его Наследие вне закона и теперь на него ведётся охота. Возможно, из-за аферы, провёрнутой одним Киньони, пострадала репутация всего Наследия, и теперь другие Киньони пытаются восстановить своё доброе имя.

Лэйбон против смертных

То, что многие африканцы верят в существование монстров, духов и даже кровавых богов, вовсе не означает, что они всегда выступают на их стороне. Некоторые африканцы вполне могут объединиться в целые братства и племена охотников. Другие будут бороться с вампирами поодиночке или даже объединяться с одними Лэйбо́н (которых они считают “духами добрых предков”) против других (“безумных” и “злых”).

Но что ещё интереснее, иногда смертные даже не в курсе, что они вступили в конфликт с Лэйбон. Например, Красный крест может прийти к выводу, что болезнь в городе разносит опасная свора животных – и устроить во всей округе такой карантин, что для вампиров станет практически невозможно питаться.

Лэйбон против государства

Частное проявление конфликта Лэйбон со смертными может заключается в сопротивлении местных вампиров правительству своего города или даже страны. В Африке до сих пор хватает тиранов, которые в одиночку или при помощи кровожадной хунты наводят свои порядки в родной стране. Даже если Лэйбон не будет дела до национальной политики, от рук тирана могут пострадать родственники вампира. Конечно, Лэйбон нечасто поднимают восстание против диктатора или целой хунты, однако это не означает, что они не станут помогать своей смертной семье.

Местные против чужаков

Пожалуй, этот конфликт можно назвать одним из самых реалистичных – и он действительно продолжает греметь практически во всех областях современной Африки. На просторы Тёмного континента до сих пор прибывают новые

колонизаторы, даже если теперь они не обстреливают африканские города из пушек, а строят в них шахты и предприятия, выкачивающие из земли последние ресурсы.

В случае с вампирами этот конфликт может перерасти в более явное противостояние Лэйбон и Сородичей, где на стороне противников окажется весь легион западных кровососов, включая Мла Вату и Нкулу Зао (которые технически уже успели пополнить ряды Лэйбон, но культурно так и остались чужестранцами).

Чужаки против Лэйбон

Нет-нет, мы не ошиблись: этот конфликт вовсе не повторяет предыдущий, а переносит его на территорию самих Каинитов. Представьте, что будет, если не колонизаторы прибудут в Африку, а сами Лэйбон по тем или иным причинам совершат путешествие за границу.

Не стоит и говорить, что подобное странствие будет для большинства смертельно опасным. Лэйбон не привыкли соблюдать Маскарад в той мере, в которой это необходимо для выживания за рубежом. Всего через несколько ночей после попадания в европейский или американский домен Лэйбон может обнаружить, что за его головой гоняется сразу несколько охотничьих культов наряду с местным Шерифом.

Но что ещё хуже, при встрече с другими Сородичами Лэйбон часто пытаются относиться к ним как к друзьям и братьям – а спустя пару ночей получают удар колом в спину.

Лэйбон против монстров

Африка остаётся опасным и неизученным континентом даже для многих Лэйбо́н, включая неутомимых странников Акунансе. На её необъятных просторах встречаются и уникальные виды оборотней, и опасные заклинатели, и агрессивные духи, и сотни других неслыханных порождений тьмы. Сколько бы монстров ни встретили на своём пути персонажи, не давайте игрокам даже *предположить*, что они увидели уже всё, чем может их напугать Королевство чёрного дерева.